

Pedoman Pembina

Busy Bee



Buku Ini adalah Milik _____

Pedoman Pembina

Busy Bee



Pelayanan Departemen Pemuda General Conference

Produced by:

Pelayanan Departemen Pemuda General Conference
12501 Old Columbia Pike
Silver Spring, MD 20904

Departmental Director: Gary Blanchard

Associate Youth Director: Pako Mokgwane

Associate Youth Director: Andrés J. Peralta

Editor-in-Chief: Andrés J. Peralta

Departmental Advisor: Abner De Los Santos

Senior Editorial Assistant: Kenia Reyes-de León

Project Manager: Mark O’Ffill

Content Contributors: Mark O’Ffill

Ted & Betsy Burgdorff

Copy Editor: Mark O’Ffill

Alih Bahasa/Setting Ulang: Fernando Parhusip

Cover & Interior Designer:

Jonatan Tejel

Isaac Chia

Adrian Gutierrez Perez

Wilbert Hilario (ClicArt)

Had Graphic Inc.

hadgraphic@gmail.com

Photos by: © Shutterstock

Division Correspondents:

Al Powell (IAD)

Alastair Agbaje (TED)

Armando Miranda (NAD)

Benoy Tirkey (SUD)

Busi Khumalo (SID)

Carlos Campitelli (SAD)

Gennady Kasap (ESD)

Ron Genebago (SSD)

Jonatan Tejel (EUD)

Magulilo Mwakalonge (ECD)

Nak Hyung Kim (NSD)

Nick Kross (SPD)

Peter Bo Bohsen (TED)

Tihomir Lazic (TED)

Tracy Wood (NAD)

Udolcy Zukowski (SAD)

Ugochukwu Elems (WAD)

Vandeon Griffin (NAD)

Zlatko Musija (TED)

Resources:

Gomez, Ada. “Adventist Adventurer Awards.” Adventist Adventurer Awards - Wikibooks.org. North American Division Club Ministries, 2014. Web. 26 July 2017. <https://en.wikibooks.org/wiki/Adventist_Adventurer_Awards>.

Gooch, Jennifer A. Eager Beaver Leader’s Guide with 23 Themed Meeting Plans. 3rd ed. Lincoln, Neb.: Advent-Source, 2007, 2015. Print.

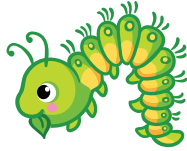
For information

Email: youth@gc.adventist.org

Website: youth.adventist.org

Mailing Address:

Adventist Youth Ministries
General Conference of Seventh-day Adventist
12501 Old Columbia Pike,
Silver Spring, MD 20904-6600, USA



Para Adventurer , Orang Tua, dan Pembina yang Terhormat,

Terima kasih telah menjadi bagian dari Kurikulum Adventurer kita yang baru dirilis. Kami telah membuat ulang, merencanakan ulang, dan kadang-kadang memulai kembali untuk memastikan bahwa kurikulum baru ini menyenangkan, membangkitkan semangat, sesuai untuk setiap tingkat usia, dan yang terpenting, berpusat pada Yesus. Kami ingin membangun kurikulum yang dapat dilakukan dengan kelompok kecil, kelompok besar, keluarga dan anak-anak, kelompok pelayanan anak-anak, bahkan kelompok Sekolah Alkitab!

Kami telah menggunakan beberapa kriteria dalam membangun kurikulum ini. Kami bekerja dengan pendidik Advent dan pemimpin pemuda untuk memastikan kami memiliki sumber daya terbaik yang tersedia untuk Adventurer kami. Pertama, kami telah menggunakan taksonomi Bloom, sebuah metodologi yang luas khususnya sesuai untuk anak usia 7 tahun ke atas, yang membantu kami meminta anak-anak untuk melakukan hal-hal yang mereka benar-benar mampu lakukan secara perkembangan. Misalnya, kami meminta Little Lamb untuk mendengarkan sebuah cerita, sementara kami meminta anak usia 8 dan 9 tahun untuk membaca cerita yang sesuai dengan usianya. Selain itu, kami telah menggunakan filosofi pembelajaran multi-modal, yang berarti kami menyadari bahwa Adventurer belajar dengan cara yang berbeda. Karenanya, kami memiliki persyaratan yang menarik bagi anak-anak yang belajar dengan baik melalui mendengarkan, bermain, menggambar, menyanyi, menyusun, menggerakkan, dan sebagainya. Kami juga memfilter persyaratan kami melalui filter pengembangan. Tahap perkembangan spiritual, awalnya dikembangkan oleh Dr. John W. Fowler, telah dijelaskan dengan baik dan didemonstrasikan dalam Pelayanan Pemuda oleh Adventist Youth Innovator Steve Case of Involve Youth.

Adventurer- setiap pelajaran sebagian besar dimaksudkan untuk dilakukan secara langsung. Itu berarti sebagian besar waktu Anda akan secara aktif melakukan sesuatu untuk mempelajari topik tersebut. Terkadang, Anda harus membuat catatan, atau mencentang kotak (untuk mengingat apa yang Anda lakukan), tetapi sebagian besar waktu Anda akan melompat, berlari, membuat kerajinan, menggambar, berolahraga, bernyanyi, berdoa, atau membaca sesuatu! Dalam banyak kasus, pendamping dewasa Anda, baik orang tua, kakek nenek, wali, atau tetangga favorit Anda, dapat membantu Anda menyelesaikan "pekerjaan". Bantu mereka merasa terlibat dan pastikan untuk selalu mengucapkan terima kasih!

Orangtua - kami menghargai waktu yang Anda investasikan untuk para Adventurer. Banyak dari Anda yang merangkap sebagai pembina bagi para Adventurer . Kami berterima kasih. Kami telah membuat kurikulum yang aman namun penuh petualangan, bervariasi, tetapi spesifik dalam tujuannya yang berpusat pada Kristus. Kami berharap anak-anak akan membawa pulang kebenaran baru yang ditemukan yang dapat mereka terapkan tentang "Diriku, Allahku, Keluargaku, dan Duniaku." Silakan minta Adventurer Anda berbagi pengalaman mereka dengan Anda dengan menunjukkan halaman-halaman yang mereka kerjakan (dan permainan / cerita yang mereka pelajari sepanjang waktu). Ketahuilah bahwa banyak dari hal itu adalah pengalaman jadi mereka tidak akan banyak menulis. Mereka malah akan mengalami banyak hal.



Pembina- Di hadapan Adventurer tampil lembar kerja berbagai ‘gambar besar’ membantu memandu Anda saat Anda menciptakan lingkungan yang aman untuk kelompok Adventurer Anda. Tahapan perkembangan, bekerja dengan anak-anak berkebutuhan khusus di regu Anda, dan banyak lagi termasuk di sini. Selain itu, kurikulum ini memiliki banyak sekali ide pengajaran di halaman belakang buklet (jika Anda mencetaknya) atau PDF (digital). Setiap kali ada grafik di bagian buklet anak-anak dengan “membantu melihat halaman #”, Anda akan tahu bahwa itu adalah petunjuk Anda untuk ide-ide teruji lapangan langsung yang dapat Anda gunakan dengan sedikit persiapan dan beberapa alat. Kami telah mencoba memikirkan hal-hal yang dapat dilakukan dengan sedikit sumber daya, ruang terbatas, dan anggaran terbatas. Namun, klub Anda berbeda dari yang lain, jadi silakan menyesuaikan ide untuk memenuhi kebutuhan grup Anda. Di bagian depan buku ini terdapat gagasan tambahan tentang bagaimana mengatur pertemuan dan waktu unit sehingga dalam sekitar 15 pertemuan, semua persyaratan kurikulum telah selesai dan Anda dapat memberikan pin dan patch kepada Adventurer Anda. Tentu saja, itu berarti Anda juga dapat mengadakan pertemuan lain yang utamanya berupa karyawisata, award kelompok, atau kegiatan lain - itu HEBAT!

Kurikulum dalam buku ini, jika dilengkapi (ya, semuanya) oleh Adventurer muda, memenuhi syarat untuk mendapatkan pin khusus yang sesuai dengan nama dan gambar yang ada di sampul buku. Ada total kurikulum enam tahun, masing-masing sesuai usia. Yang pertama, Little Lamb untuk anak usia 4 tahun, yang kedua, Early Birds untuk anak usia 5 tahun, Busy Bee untuk usia 6 tahun, Sunbeam untuk usia 7 tahun, Builder, untuk usia 8 tahun, dan Helping Hands, untuk 9 tahun. Banyak anak akan beralih dari satu usia ke usia berikutnya saat mengerjakan kurikulum, tetapi harus bekerja untuk menyelesaikannya sebelum memulai buku berikutnya. Beberapa program Adventurer berlangsung selama tahun ajaran, yang lain dari Januari hingga Desember. Bagaimanapun, biasanya ada 20-25 pertemuan dalam satu tahun Adventurer. Setiap pertemuan biasanya memiliki waktu untuk menyelesaikan satu atau lebih sesi buku.



Patch (disebut penghargaan) dan pin (untuk menyelesaikan semua tugas kelas dalam buku ini) tersedia di kantor Divisi Anda untuk pelayanan Adventurer. Mereka biasanya menerima pesanan dari konferens lokal (yang telah menghubungi setiap pemimpin klub lokal), dan ketika mereka mengunjungi Kantor Pusat di Washington D.C., mereka membawa daftar pesanan ke kantor saya. Kami memenuhi pesanan dan mengirim ribuan patch kembali ke rumah ke Divisi Anda untuk Anda distribusikan kepada anak-anak Anda yang berhak!

Terima kasih telah bergabung dengan kami dalam perjalanan ini!



Andrés J. Peralta
Associate Youth Director





Sejarah Adventurer dimulai pada tahun 1917 ketika Primary Reading Course diperkenalkan. Sertifikat ini akhirnya menjadi bagian dari persyaratan kelas. Pada tahun 1924 kelas Sunbeam diajar di kelas dua dan pin diberikan untuk memenuhi persyaratan. Pemberian pin Busy Bee pertama kali muncul pada tahun 1928 sebagai bagian dari kelasnya dimulai di sekolah, dan pada tahun 1929 istilah "Investiture Service" digunakan untuk menggambarkan acara di mana mereka memberikan sertifikat dan pin. The Perjanjian dan Peraturan Busy Bee juga pertama kali muncul pada tahun 1929.

Nama-nama yang digunakan untuk kelompok usia ini bervariasi dari waktu ke waktu dan lokasi dan termasuk kelas Persiapan, Pra-Junior, Pra-Teman, Pra-JMV, Pra-AJY, Pra-Pathfinders, kelas Prestasi, dan Adventurer.

Pada tahun 1933, grup ini dikenal sebagai "Anggota Persiapan." Dua kelas utama yang diajarkan di Pantai Barat Amerika Serikat adalah Busy Bee dan Helping Hand, sedangkan di Timur mereka dikenal sebagai Sunbeam dan Builder. Semua kelas ini menggunakan Perjanjian dan Peraturan yang sama, dengan hanya sedikit perbedaan dalam persyaratan lainnya.

Pada tahun 1938 istilah "Pekerjaan Kelas Progresif" digunakan ketika mengacu pada semua kelas dari Busy Bee hingga Master Comrade.

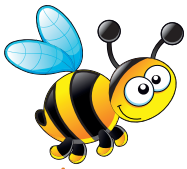
Pada tahun 1940 General Conference menguraikan dua Kelas Progresif Sukarelawan Misionaris yang berada di bawah kelas Teman. Mereka adalah Sunbeams dan Builders. Mereka memiliki pin seluloid sederhana, dan jika syal diinginkan, tan digunakan untuk sinar matahari dan hijau giok untuk Pembangun.

Karena begitu banyak nama lain yang digunakan untuk kelas-kelas ini, baik di AS maupun di luar negeri, seperti "Upstreamer", "Junior Light Bearers", "Sunshine Club", dan "Golden Rule", panitia MV memberikan suara pada 10 Juni, 1946 bahwa kelas Pra-Junior diberi nama Busy Bee, Sunbeam, Builder, dan Helping Hand.

Pada tahun 1953 pertama kali terlihat kelompok Adventurer pra-Pathfinder, dan pada tahun 1954 Perkemahan Adventurer dimulai dalam konferens yang berbeda untuk anak laki-laki dan perempuan usia 9, dan kemudian untuk anak usia 8 dan 9 tahun.

Nama Adventurer digunakan lagi pada tahun 1963 untuk kelompok pra-Pathfinder, sekarang ini Gereja Pionir Memorial di Universitas Andrews.





Pada tahun 1974 di Konferens Washington, selama 5 tahun sebelumnya sebuah kelompok yang disebut Beavers untuk anak-anak berusia 6 sampai 9 tahun sedang berlangsung. Mereka memiliki seragam sendiri, terdiri dari kemeja atau blus kuning dan celana panjang atau rok coklat.

Pada tahun 1976, Youth Leaders' Handbook menyebutkan Kelas pra-JMV yang baru direvisi, dan pada 1979 di NAD, "siswa di kelas satu sampai empat ditunjuk sebagai Adventurer."

Notulen Komite General Conference tahun 1985 menyebutkan Persyaratan Kelas Adventurer. Peraturan Gereja tahun 1986 sekali lagi mengatakan, "Murid di kelas satu sampai empat ditunjuk sebagai Adventurer," dan pada tahun 1989 Komite General Conference menyetujui pengorganisasian Klub Adventurer sebagai bagian dari program Pathfinder dan memilih di Emblem Adventurer yang resmi.

Pada tahun 1990 beberapa Konferens mencoba program percontohan material Klub Adventurer baru dari GC yang mencakup seragam biru dan putih angkatan laut mereka sendiri, patch penghargaan mereka sendiri (dalam bentuk segitiga), dan struktur klub mereka sendiri. Tahun berikutnya Norman Middag memperkenalkan program Klub Adventurer baru kepada mereka yang menghadiri Konvensi Pelayanan Anak-anak yang diadakan di Cohutta Springs, GA.

Pada tahun 1999, Dewan Tahunan GC merekomendasikan bahwa bagian baru, klub Adventurer, ditambahkan ke Peraturan Gereja.



Checklist Busy Bee

Nama: _____ Tanggal Mulai: _____ Date Selesai: _____

Persyaratan Dasar

1. Hafalkan dan sebutkan dan terima Perjanjian Adventurer
2. Selesaikan award Reading I
3. Selesaikan award Flowers

Allahku

1. Rencana Allah Menyelamatkanku
 - a. Buat bagan cerita atau lapbook yang menunjukkan urutan terjadinya peristiwa-peristiwa ini:
 - Penciptaan,
 - Dosa pertama,
 - Yesus peduli padaku hari ini,
 - Yesus datang kembali,
 - Surga.
 - b. Buatlah gambar atau ceritakan tentang salah satu cerita di atas untuk menunjukkan kepada seseorang betapa Yesus peduli kepadamu.
2. Pesan Allah Padaku
 - a. Selesaikan award Bible I.
3. Kuasa Allah dalam Hidupku
 - a. Adakanlah hubungan pribadi yang teratur dengan Yesus untuk berbicara dengan-Nya dan belajar tentang Dia. Buat catatan.
 - b. Tanyakan kepada dua orang bagaimana mereka menunjukkan kepada orang lain bahwa Yesus peduli kepada mereka.
 - c. Selesaikan award Delightful Sabbath

Diriku

1. Saya Istimewa
 - a. Buatlah sebuah buklet yang menunjukkan beberapa orang berbeda yang peduli kepada Anda sebagaimana Yesus.
2. Saya Dapat Membuat Pilihan Bijak
 - a. Sebutkan setidaknya empat perasaan.
 - b. Bermain permainan tentang perasaan.
3. Saya Menjaga Tubuhku
 - a. Selesaikan award Health Specialist
 - b. .

Keluargaku

1. Saya Memiliki Keluarga
 - a. Buat atau guntinglah gambar yang menunjukkan sesuatu yang istimewa tentang setiap anggota keluarga Anda.
2. Keluarga Peduli Satu Sama Lain
 - a. Temukan apa yang hukum kelima (Keluaran 20: 12) katakan tentang keluargamu.
 - b. Perankan tiga caramu untuk menghormati keluarga Anda.
 - c. Selesaikan award Home Helper.
3. Keluargaku Menolongku Menjaga Diriku
 - a. Selesaikan award Safety Specialist.

Duniaku

1. Dunia Sahabat
 - a. Selesaikan award Listening.
2. Dunia Orang Lain
 - a. Ceritakan tentang pekerjaan sukarela yang dilakukan di gerejamu. Temukan cara untuk membantu mereka.
 - b. Temukanlah cara menolong mereka.
3. Dunia Alam
 - a. Selesaikan award Friend of Animals.
 - b. Kalau waktu masih ada, Award yang lain yang mungkin bisa didapatkan oleh Busy Bee termasuk: Artist, Butterfly, Buttons, Fish, Guide, Music, Potato, Sand Art, Spotter, Swimmer I

Checklist Instruktur

Persyaratan Dasar

1. _____
2. _____
3. _____

Allahku

1. _____
 - a. _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - b. _____
2. _____
 - a. _____
 - b. _____
 - c. _____
3. _____
 - a. _____
 - b. _____
 - c. _____

Diriku

1. _____
 - a. _____
2. _____
 - a. _____
 - b. _____
3. _____
 - a. _____

Keluargaku

1. _____
 - a. _____
2. _____
 - a. _____
 - b. _____
 - c. _____
3. _____
 - a. _____

Duniaku

1. _____
 - a. _____
2. _____
 - a. _____
 - b. _____
3. _____
 - a. _____
 - b. _____

PENDAHULUAN



"Biarkanlah anak-anak itu, janganlah menghalang-halangi mereka datang kepada-Ku; sebab orang-orang yang seperti itulah yang empunya Kerajaan Sorga."

-Matius 19: 14

Bagian ini sering diilustrasikan dengan sekelompok anak-anak malaikat yang duduk dengan penuh perhatian di kaki Yesus. Dan mungkin ini adalah gambaran pertama yang muncul di benak Anda ketika Anda setuju untuk membina kelas Busy Bee gereja Anda. Namun, sekarang setelah Anda sempat memikirkannya, gambaran itu mungkin dengan cepat berubah menjadi sekelompok anak usia enam tahun (kelas 1 SD) yang aktif berlarian di sekitar ruangan sementara Anda berdiri tak berdaya di tengah-tengah mereka. Mudah-mudahan, kenyataannya ada di antara dua gambar ini!

Panduan ini dikembangkan untuk membantu orang tua dan pembina Early Bird yang ingin bekerja dengan anak-anak saat mereka berkembang secara fisik dan spiritual. Kelas Busy Bee dapat digunakan sebagai bagian dari Klub Adventurer di gereja Anda atau oleh sekelompok orang tua yang ingin menggunakan kurikulum untuk membantu mereka dalam mengajarkan keterampilan dan nilai-nilai kepada anak-anak mereka.

Aktivitas Busy Bee harus menyenangkan dan berpusat pada anak. Ingatlah bahwa anak-anak pada usia ini berharap orang dewasa untuk mengatur kecepatan pertemuan dan meneladkan bagaimana mereka harus menghadapi situasi. Jadi... tarik napas dalam-dalam, ucapkan doa, dan pertahankan selera humor Anda. Petualangan Anda dengan Busy Bee akan segera dimulai!



BAGIAN

1

Level Busy Bee

Bagian ini berisi ringkasan dari level Busy Bee. Anda akan melihat sekilas bahwa Busy Bee cocok dengan Klub Adventurer—tujuan, Perjanjian, Peraturan, lagu, dan banyak lagi!



Logo Adventurer Baru



Pelayanan Berorientasi pada Alam

Pelayanan Berpusat pada Yesus

Pelayanan Berfokus pada Keluarga



Tujuan Busy Bee

01

Menunjukkan kasih Tuhan kepada anak-anak.

02

Mengangkat nilai-nilai yang dinyatakan dalam peraturan dan perjanjian Adventurer.

03

Menciptakan sebuah lingkungan di mana semua anak-anak dapat berkontribusi.

04

Dorong anak untuk bersenang-senang.



Perjanjian Adventurer

Oleh karena Yesus mengasihi saya,
Saya akan selalu melakukan yang terbaik.

Peraturan Adventurer

Yesus dapat menolong saya untuk:

- Jadi suci
- Jadi benar
- Jadi manis budi
- Jadi Sopan
- Suka menolong
- Jadi gembira
- Jadi Bijaksana
- Hormat dalam Ibadah



Lagu Adventurer

We are Adventurers
At home, at school, at play
We are Adventurers
We're learning every day
To be honest, kind, and true
To be like Jesus through and through
We are Adventurers!



Kurikulum Busy Bee

Salah satu tanggung jawab Anda sebagai orang tua dan pembina Adventurer adalah untuk mendorong perkembangan fisik, mental, dan spiritual setiap anak. Kurikulum level Adventurer dibuat untuk membantu Anda dengan tanggung jawab ini. Persyaratan Busy Bee diatur dalam lima area: Dasar, Allahku, Diriku, Keluargaku, dan Duniaku. Selain itu, anak-anak dapat memperoleh banyak award yang menyenangkan dan mendidik.

Kebanyakan anak akan menyelesaikan persyaratan program, kecuali Award Busy Bee Reading I *, sebagai bagian dari pertemuan Busy Bee (hlm. 35-70). Penyelesaian setiap persyaratan akan dicatat dalam buku ini sehingga Anda dapat memasang bintang atau stiker dengan nama anak tersebut pada bagen dan / atau kartu Busy Bee. Di akhir tahun Adventurer, setiap anak yang memenuhi semua persyaratan akan menerima pin Busy Bee pada saat pelantikan.

Penting bagi para pembina Adventurer untuk memahami bahwa tidak semua Busy Bee akan berada pada tingkat perkembangan yang sama atau memiliki kemampuan fisik yang sama, jadi Anda harus fleksibel dalam cara anak-anak menyelesaikan persyaratan ini. Terserah Anda untuk menafsirkan bagaimana anak-anak memenuhi persyaratan ini. Misalnya, tidak semua anak bisa menghafal atau membaca ayat-ayat Alkitab. Gantinya, Anda dapat menjelaskan ayat tersebut kepada anak tersebut dan kemudian mintalah anak tersebut membuat gambar yang mengilustrasikan ayat tersebut. Seorang anak kecil yang mungkin tidak bisa memegang kuas bisa mencelupkan spons besar ke dalam cat dan menghias selembar kertas. Sekali lagi, fleksibilitas dan kreativitas adalah kunci untuk memastikan kesuksesan setiap Busy Bee.



Award Adventurer

Patch Busy Bee disebut sebagai award. Ada banyak award dan masing-masing dirancang untuk mendorong Busy Bees untuk bereksplorasi, belajar, dan bermain. Setelah Busy Bee menyelesaikan semua aktivitas yang diperlukan untuk penghargaan individu, dia dapat menerima patch itu.

Banyak award diselesaikan sebagai bagian dari kurikulum Busy Bee tetapi klub Anda mungkin akan menyisihkan waktu hanya untuk award. Di klub kecil, award dapat diajarkan secara bergilir sehingga Little Lamb, Early Bird, dan Busy Bee mendapatkan beberapa award yang sama selama pertemuan. Di klub lain, beberapa pembina dapat membantu satu sama lain dan tetap terorganisir dengan mengajarkan award kepada kelompok mereka hanya award yang ditentukan untuk tingkat kelompok usia mereka.

Penting untuk dicatat bahwa award memiliki tingkatan yang sesuai dengan kemampuan Adventurer. Saat Anda memilih award untuk diselesaikan, pastikan Anda memilih award yang sesuai dengan usia.

Saat mengerjakan award, terserah pembina untuk menyesuaikan persyaratan dengan klub dan kebutuhan anak-anak. Misalnya, award mungkin mengharuskan anak untuk memainkan permainan aksi menggunakan keterampilan penolong masyarakat. Sebagai orang tua atau pembina, Anda dapat memilih untuk menonton video atau mengunjungi penolong masyarakat.

Terserah Anda juga untuk memutuskan kapan seorang anak telah menyelesaikan persyaratan award tersebut. Ingatlah bahwa tidak semua anak mampu memenuhi semua persyaratan award seperti yang tertulis. Lebih penting bahwa anak-anak mencoba hal-hal baru dan bersenang-senang daripada bersaing satu sama lain untuk menerima award paling banyak atau menjadi frustrasi oleh persyaratan yang berada di luar kemampuan mereka. Fleksibilitas di pihak Anda akan membuat pengalaman lebih menyenangkan dan positif bagi anak-anak dan orang tua!

Anak-anak seusia ini membutuhkan penghargaan yang segera, jadi Anda sebaiknya mempertimbangkan untuk memberikan patch kepada Busy Bee karena telah

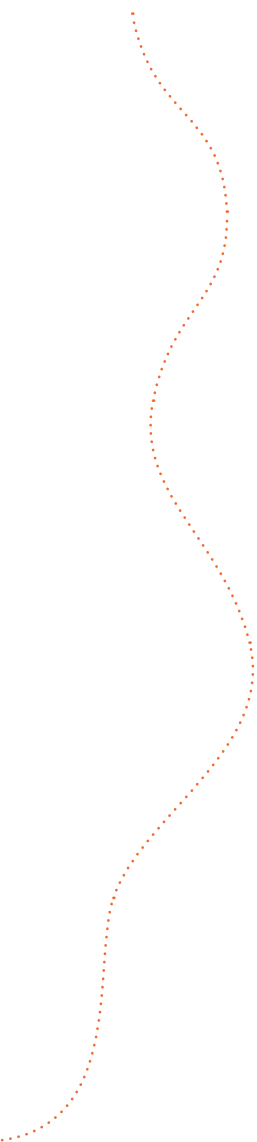




menyelesaikan award untuk dipasang di selempang mereka. Tentu saja, memastikan mereka tidak kehilangan patch juga penting!



Keterlibatan orang tua penting untuk sukses. Dalam beberapa kasus, membuat mereka sadar tentang apa yang “normal” untuk anak usia lima tahun membantu mereka melatih anak mereka di rumah untuk mencapai tujuan yang diperkenalkan di Adventurer.



BAGIAN 2

Karakteristik Busy Bee

Bagian ini memberi Anda dan pembina gambaran umum singkat tentang apa yang diharapkan dan apa yang tidak diharapkan dari Busy Bee.





Yang Perlu Anda Ketahui Tentang Busy Bee



Dalam buku *Child Guidance* (Review and Herald, 1954), Ellen White mendorong orang tua untuk memahami kebutuhan perkembangan anak-anak mereka. Bagian ini membantu Anda dalam hal itu – memahami karakteristik fisik, kognitif, dan sosial dari Busy Bee. Ingatlah bahwa anak-anak berkembang dengan kecepatan mereka sendiri, jadi beberapa anak dalam kelompok Busy Bee Anda mungkin tidak mencapai titik ini, dan yang lainnya telah melewatinya. Juga, kemampuan yang tidak dimiliki anak-anak di awal tahun Adventurer, mungkin mereka peroleh di akhir tahun. Busy Bee tumbuh dan belajar dengan cepat. Pastikan Anda fokus pada kebutuhan spesifik setiap anak dan bukan hanya tahapannya.



Karakter Fisik

- Mulai mengembangkan keterampilan motorik halus.
- Sedang belajar menyalin bentuk.
- Menikmati menguji kekuatan dan keterampilan otot.
- Ceroboh dan terburu-buru.
- Sedang belajar membedakan kiri dari kanan dengan lebih akurat.
- Mudah lelah.
- Memiliki keseimbangan yang lebih baik.



Karakteristik Kognitif

- Memiliki rentang perhatian yang pendek.
- Dapat membalikkan huruf.
- Beraktivitas seperti kehidupan nyata.
- Meningkatkan kosakata mereka.
- Mulai memahami waktu dan hari-hari dalam sepekan.
- Memikirkan segala sesuatunya benar atau salah, tanpa jalan tengah.



Karakteristik Sosial

- Sedang mempelajari cara orang lain melihat mereka; sadar diri.
- Ingin berteman tetapi mungkin suka memerintah.
- Bersaing, yang dapat menyebabkan kecurangan.
- Peka terhadap kritik.
- Berorientasi pada aturan dan ingin melakukan hal yang benar.
- Memiliki kebutuhan yang kuat untuk cinta dan perhatian dari orang tua dan orang dewasa lainnya.
- Mengganti rumah dengan sekolah dan Klub Adventurer sebagai pengaruh paling signifikan.
- Menggeliat sambil duduk, lari gantinya berjalan seperti melompat, jatuh atau melempar.
- Menikmati belajar melalui penemuan aktif.
- Bisa menangkap bola, mengikat sepatu, mengancing, dan berdiri dengan satu kaki.
- Mungkin mengamuk, menggoda, suka memerintah, mengadu, atau mengeluh jika mereka lelah atau berpikir seseorang melakukan sesuatu yang salah.
- Mengajukan banyak pertanyaan.
- Berisik.
- Butuh perhatian dan pujian positif dari orang dewasa.



Karakteristik Spiritual

James Fowler, seorang konselor Kristen, peneliti, dan spesialis dalam perkembangan anak, telah mengidentifikasi tujuh tahap dalam pengembangan iman; tiga di antaranya terkait erat dengan perkembangan kognitif dan psikologis paralel di masa kanak-kanak.

These stages are:

Iman Dasar (usia 0-2)

1-Iman Intuitif-Protektif (usia 3-5)

2-Iman Mistis-Harfiah (usia 6-11)

3-Iman Sintetis-Konvensional (age 11-adolesens)

4-*Iman Individuatif-Perenungan

5-*Iman Penghubung

6-*Iman Universalisasi

Tahap 0 "Dasar Iman" adalah langkah awal dari iman dalam pelukan orang tua mereka. Tahapan 3-6 adalah tahapan iman para Pathfinder dan orang dewasa. Dia telah melakukan penelitian dan melihat bahwa banyak individu, bahkan orang dewasa, mungkin tidak pernah mengembangkan tahap 4-6 kecuali perkembangan spiritual berkelanjutan yang ditetapkan adalah bagian yang dipilih dari hubungan mereka yang semakin dalam dengan Tuhan. Di Adventurer kita bekerja dengan anak-anak yang belajar mengalami Tuhan melalui tahap 1 & 2.



Tahap 1 (Little Lamb dan Early Bird)

- Berbagi pengalaman—anak-anak senang memiliki komunitas untuk berbagi pembelajaran kerohanian mereka.
- Orang tua—orang tua terlibat dalam pengalaman Adventurer dan memberikan banyak teladan kerohanian.
- Cinta & Keamanan—Tuhan itu nyata karena cinta dan keamanan yang diberikan oleh pengasuh, seperti orang tua dan pembina Adventurer.
- Arti Konkret—Kebenaran tentang Alkitab harus masuk akal karena hal-hal itu dapat mereka sentuh dan cerita Alkitab yang dapat berkaitan dengan mereka. Mereka tidak dapat berpikir secara abstrak dan umumnya tidak dapat melihat dunia dari sudut pandang orang lain.
- Pengalaman Tradisi—Acara pembukaan yang selalu sama, Perjanjian dan Peraturan Adventurer yang dipelajari dan diulangi setiap pertemuan Adventurer selama bertahun-tahun adalah bagian dari pengalaman tradisi ini. Tuhan menjadi lebih nyata ketika segala sesuatunya dapat diprediksi dan mereka tahu apa yang diharapkan dari kegiatan rohani. Keyakinan bukanlah sekumpulan ide yang dipikirkan matang-matang, melainkan sekumpulan pengalaman yang berkesan DENGAN orang tua dan yang memberikan pengaruh.

Tahap 2 Mistis—Harfiah (Busy Bee—Helping Hand)

- Bandingkan- Anak-anak pada usia ini dapat mulai memahami perbedaan antara fakta yang diverifikasi dan hal-hal yang mungkin lebih berupa fantasi atau spekulasi.
- Lingkaran Kepercayaan - Sumber otoritas keagamaan mulai meluas dari orang tua dan orang dewasa yang dipercaya kepada orang lain di komunitas mereka seperti guru dan teman.
- Agama sebagai Pengalaman Mereka - Anak-anak di kelompok usia ini memiliki minat yang kuat pada agama. Kemudian di tahap ini anak-anak mulai memiliki kapasitas untuk memahami bahwa orang lain yang mungkin memiliki keyakinan yang berbeda dari mereka.
- Tugas—mengikuti Tuhan dan ajarannya dipandang sebagai tugas dan kehormatan.
- Arti Konkret—Secara otomatis, anak-anak dalam kelompok usia ini melihat bahwa berdoa kepada Tuhan itu penting dan diharapkan. Mereka percaya bahwa perilaku baik dihargai, dan perilaku buruk dihukum. Jika saya baik kepada Tuhan, Tuhan akan baik kepada saya. Mengajarkan realitas RAHMAT Tuhan yang dimulai pada tahap ini akan memungkinkan mereka untuk lebih memperdalam hubungan mereka dengan Yesus saat memasuki tahap 3 & 4.
- Pengalaman Tradisi = Arti Simbol— Simbol kitab suci bersifat literal tanpa makna tambahan. Cerita-cerita Alkitab adalah motivator yang kuat dan nyata.



Disiplin, Lakukan dan Jangan

Salah satu cara terbaik untuk mencegah masalah disipliner adalah dengan membuat Adventurer sibuk dan mengerjakan tugas. Strategi berikut akan membantu Anda mengelola Adventurer Anda. Dan ingat, Anda ada di sana untuk membantu anak-anak dan keluarga mereka belajar mengasihi Yesus; oleh karena itu, penting bagi Anda untuk menjadi teladan cinta, kesabaran, dan sikap ceria. Anda ingin Klub Adventurer menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi semua orang, cobalah untuk menjaga selera humor dan kasih sayang Anda bahkan ketika perilaku seorang Adventurer masalah.

LAKUKAN

- Buatlah beberapa peraturan singkat dan sederhana dan tempel. Contoh Aturan: Bersikap baik kepada orang lain. Miliki sopan santun. Dengarkan orang lain dengan tenang. Ikuti arah. Tetap positif.
- Gunakan isyarat untuk memberi tahu anak-anak ketika Anda menginginkan perhatian mereka. Sinyal bisa berupa apa saja seperti menyalakan dan mematikan lampu dengan cepat, menyalakan dan mematikan senter, mengangkat tangan, atau menggunakan clicker.
- Gunakan keheningan. Hentikan apa yang Anda lakukan dan tetap diam sampai fokus mereka kembali pada Anda.
- Membuat kontak mata. Sering kali membuat anak melihat Anda adalah cara yang baik untuk membuatnya menghentikan apa yang dia lakukan dan fokus pada Anda.
- Gunakan nama. Jika Anda mengucapkan nama Adventurer diikuti dengan pertanyaan atau petunjuk arah, Anda biasanya dapat membuatnya kembali ke jalur yang benar.
- Berdirilah di dekat seorang Adventurer agar dia dapat kembali melakukan tugasnya.
- Mintalah orang dewasa untuk berinteraksi dengan anak-anak. Jika orang dewasa dengan senang hati berpartisipasi dalam aktivitas, Adventurer lebih cenderung meniru perilaku orang dewasa. Selain itu, melibatkan orang dewasa dapat mencegah meningkatnya perilaku buruk.



JANGAN LAUKAN

- Mempermalukan seorang anak di depan orang lain atau mempermalukan secara pribadi
- Bereaksi berlebihan
- Kehilangan kesabaran Anda—jangan berteriak, menggunakan ancaman atau omelan
- Pukul atau tampar
- Hina seorang anak dengan mengatakan “kamu bodoh,” “kamu tidak berguna,” “kamu tolol”
- Gunakan sarkasme
- Membandingkan anak-anak
- Memberi label pada anak-anak
- Menuntut rasa hormat – rasa hormat itu diperoleh
- Mengharapkan anak-anak berperilaku seperti orang dewasa



BAGIAN

3

Busy Bee dengan Disabilitas

Pelajari bagaimana setiap Busy Bee dapat berpartisipasi penuh dalam klub Anda dengan memahami setiap anak dan mengetahui bagaimana merencanakan kegiatan inklusif.



Melibatkan Busy Bee dengan yang Berkebutuhan Khusus

Ketika Anda mengetahui bahwa seorang anak penyandang disabilitas akan menjadi anggota klub Anda, Anda mungkin awalnya merasa kewalahan. Jangan khawatir. Seringkali hanya perubahan sederhana pada suatu aktivitas atau kebutuhan adalah yang dibutuhkan. Anak-anak dengan kebutuhan khusus pada usia ini umumnya dapat memberi tahu Anda kapan mereka membutuhkan bantuan dan jika tidak bisa, orang tua atau wali mereka bisa. Ingatlah bahwa orang tua atau wali tidak mencari Anda untuk mendiskreditkan diagnosis atau menawarkan “obat” untuk suatu kondisi; tetapi mereka mengharapakan Anda untuk menyambut dan menyertakan anak mereka.

Selain itu, anak-anak dan orang dewasa lain mengharapakan Anda untuk melihat bagaimana harus bertindak, jadi pastikan Anda memperlakukan anak berkebutuhan khusus dengan keterbukaan dan kemudahan yang sama seperti yang Anda tunjukkan kepada semua anak.

LAKUKAN

- Bicaralah langsung kepada anak, bukan orang dewasa.
- Ketahuilah bahwa anak cacat fisik tidak menunjukkan cacat mental.
- Tanyakan tentang kebutuhan medis atau peralatan khusus anak.
- Jelaskan perlengkapan khusus kepada semua anak untuk meredakan ketakutan.
- Berhati-hatilah saat merencanakan keselamatan anak berkebutuhan khusus.
- Pastikan fasilitas pertemuan dapat diakses oleh penyandang cacat.
- Tanyakan kepada anak bagaimana mereka ingin menyelesaikan tugas.
- Kembangkan kemandirian.
- Fokus pada semua kekuatan anak.
- Harapkan perilaku yang masuk akal dari semua anak.
- Bersikaplah fleksibel.

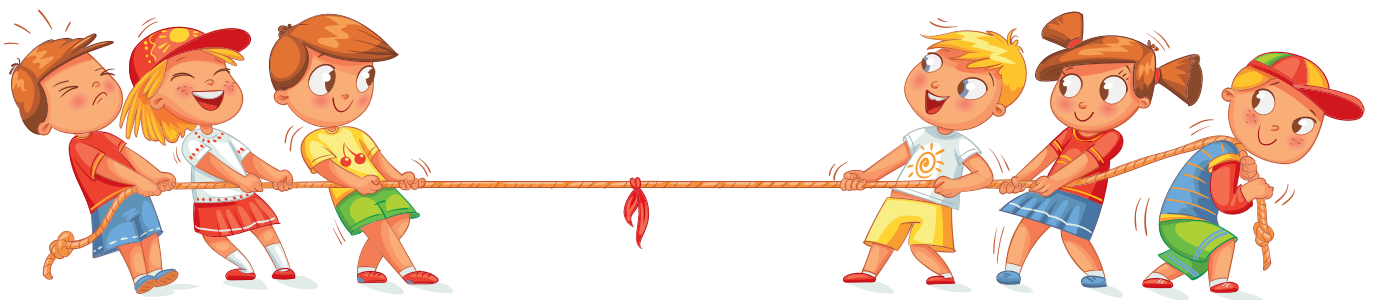




Merencanakan Kegiatan Inklusif

Terkadang Anda perlu mengganti atau mengubah persyaratan program agar anak penyandang disabilitas dapat berpartisipasi. Namun, ini mungkin memerlukan pemikiran kreatif dari Anda. Ingatlah bahwa intinya adalah agar kegiatan itu menyenangkan dan bermakna bagi anak. Berikut beberapa ide untuk Anda mulai.

- Daripada meminta anak dengan ketidakmampuan belajar untuk menghafal ayat-ayat Alkitab, biarkan dia menggambar tema ayat-ayat tersebut: Yesus peduli padaku hari ini, Yesus datang kembali, dan Yesus akan membawaku ke Surga.
- Untuk anak autis yang terlalu terstimulasi oleh orang lain dan suara bising, biarkan dia mengurutkan kancing berwarna daripada bermain kancing dengan anak lain.
- Alih-alih membuat bagan kisah penciptaan, seorang anak tunanetra dapat membuat kolase penciptaan menggunakan hewan plastik kecil dan benda yang dapat diraba lainnya.
- Seorang anak dengan cerebral palsy dan keterampilan motorik halus yang buruk mungkin tidak menyukai mewarnai. Coba perbesar lembar pewarnaan dan tempelkan ke meja agar tidak tergelincir. Krayon besar mungkin lebih mudah digunakannya daripada krayon kecil.
- Ajari semua anak untuk menggunakan bahasa isyarat untuk Perjanjian Adventurer. Ini akan memungkinkan anak tunarungu atau anak susah berbicara untuk berpartisipasi.
- Seorang anak dengan down sindrom yang menunjukkan keterlambatan bicara dapat memerankan perasaan dan meminta orang dewasa mengambil fotonya. Kemudian anak tersebut dapat merekatkan gambar tersebut ke kertas konstruksi dengan bantuan orang dewasa.



BAGIAN

4

Pertemuan Busy Bee

Busy Bee senang berdengung dan aktif! Pelajaran ini membuat Busy Bee Anda bersenang-senang menjelajahi dunia mereka dan bertumbuh lebih dekat dengan Yesus.



Pertemuan:

Kelompok Adventurer Anda adalah bagian dari klub yang lebih besar, terdiri dari hingga enam kelompok. Dalam banyak situasi, keenam kelompok ini memulai dan mengakhiri pertemuan bersama, kegiatan kelompok khusus yang hanya untuk kelompok usia Anda dapat dilakukan di antara waktu ini.

Elemen yang sering kali disertakan:

- Upacara pembukaan dengan seluruh klub (lagu petualang, janji dan hukum petualang, kebaktian lagu, doa)
- Kegiatan kelompok (kelompok umur)
 - Peluang penghargaan
 - Permainan, cerita, kerajinan tangan, aktivitas
 - Berbagai kesempatan untuk mengalami Yesus
- Upacara penutup dengan seluruh klub

Tips Kegiatan

Pertemuan dirancang untuk memenuhi tujuan program dan yang terpenting, kebutuhan anak-anak. Dengan pemikiran ini, pertemuan yang disediakan dalam buku ini dirancang agar fleksibel. Jangan merasa seolah Anda harus melakukan semua dengan tepat sesuai buku. Saran aktivitas disediakan untuk membantu Anda memenuhi persyaratan yang tercantum! Persyaratannya berdasarkan perkembangan, yang berarti bahwa pada suatu saat dalam satu tahun, sebagian besar kelompok usia ini akan dapat menguasai atau meningkatkan keterampilan mereka untuk memenuhi persyaratan ini! Panduan pembina adalah sumber yang sangat besar untuk membangun kegiatan pertemuan. Jika Anda telah membuat atau melihat aktivitas yang mencapai sasaran persyaratan yang sama, jangan ragu untuk mengganti atau membayangkan kembali cara anak-anak belajar! Pastikan saja ini bukan "seperti sekolah" tetapi sebagian besar tentang pembelajaran aktif, langsung, dan interaktif!

Sementara semua kegiatan pada bagian ini dirancang untuk memaksimalkan kegembiraan, kegiatan juga menuntun anak-anak kepada Yesus dan memungkinkan mereka untuk belajar tentang dunia mereka, keluarga mereka, dan diri mereka sendiri. Anda dapat membantu anak-anak mengenali hubungan dengan Yesus dan dunia mereka melalui secara khusus menyatakan tujuan pertemuan, menghubungkan kegiatan dengan tema pertemuan, dan mengajukan pertanyaan kepada anak-anak yang mendorong mereka untuk merangkul tema





dengan kata-kata mereka sendiri.

Buku ini disediakan untuk membantu anak-anak melacak apa yang mereka pelajari, dan untuk menyediakan kegiatan siap pakai yang sudah jadi untuk mewarnai, membuat, dan melakukan. Pada saat yang sama, banyak persyaratan adalah jenis aktivitas “lakukan saja”, jadi tidak ada halaman untuk ditulis, melainkan kotak untuk dicentang setelah aktivitas langsung selesai.

Penuntun Pembina secara khusus ada untuk membantu orang tua-staf meminimalkan waktu yang dibutuhkan untuk mempersiapkan memimpin kegiatan! Bantuan diatur sedemikian rupa sehingga secara alami melengkapi semua persyaratan untuk penghargaan dan pin pelantikan. Saat mengadaptasi aktivitas pastikan untuk mengingatkan diri Anda sendiri tentang kebutuhan yang harus dipenuhi.

Juga, ketahuilah bahwa kecepatan aktivitas akan berbeda dari klub ke klub dan pertemuan ke pertemuan. Terkadang anak-anak akan dengan cepat menyelesaikan semua yang Anda rencanakan. Sebaiknya Anda memiliki permainan atau aktivitas cadangan jika hal ini terjadi. Di lain waktu, anak-anak mungkin sangat menikmati suatu kegiatan dan tidak ingin berhenti. Anda boleh menjadwalkan ulang atau menyesuaikan aktivitas yang telah Anda rencanakan dan melanjutkan dengan sesuatu yang disukai semua orang. Dan jika ada sesuatu yang tidak berjalan lancar, Anda dapat menghentikan aktivitas tersebut dan mengarahkan anak-anak ke sesuatu yang baru. Namun, menjaga segala sesuatunya bergerak “lebih cepat” dari yang mereka inginkan, membuat mereka tetap terlibat, dan bersedia untuk datang lagi, karena mereka tidak pernah punya waktu untuk “bosan”. Akhirnya, fleksibilitas dan antusiasme adalah kunci untuk melakukan pertemuan kelompok Adventurer yang sukses!



Jaringan Orang Tua

“Program Adventurer dibuat untuk membantu orang tua dalam tanggung jawab penting mereka sebagai guru dan penginjil utama Program ini bertujuan untuk memperkuat hubungan orang tua/anak dan untuk memajukan perkembangan anak dalam bidang spiritual, fisik, mental, dan sosial. Melalui Program Adventurer, gereja, rumah, dan sekolah dapat bekerja sama dengan orang tua untuk mengembangkan anak yang dewasa dan bahagia.”

Dalam pelayanan Adventurer, “pembina” dan “orang tua” sering kali bersinonim. Banyak klub di seluruh dunia dibuat dan dijalankan oleh sekelompok orang tua dengan tujuan bersama—pelayanan klub untuk anak-anak mereka.

Namun, dalam lingkungan modern, mengasuh anak itu rumit. Program Adventurer menyediakan tempat perlindungan yang bagus dan aman untuk membantu menyediakan struktur, waktu, serta sumber daya spiritual dan emosional untuk membantu orang tua. Semua orang tua ingin sukses! Adventurer, jika direncanakan dengan benar dapat memberikan sumber daya untuk membantu kita semua berhasil!

Para orang tua sangat didorong untuk sepenuhnya terlibat dalam program Adventurer—menjadi sukarelawan untuk membantu kelompok anak mereka, mengumpulkan persediaan, menyediakan atau menyajikan makanan ringan, atau memimpin Field Trip. Pada tahap perkembangan ini, orang tua sangat penting untuk perkembangan, spiritual, dan pertumbuhan emosional anak-anak!

Selain itu, menyediakan seminar parenting, acara sosial, dan berbagi pengalaman untuk membangun komunitas orang tua-dewasa akan membuat program Adventurer semakin kuat. Para sahabat (orang tua) yang bekerja bersama, dalam komunitas bersama, wujudkanlah semuanya!

Ide untuk keterlibatan orang tua:

- Menceritakan / membacakan cerita kepada kelompok Adventurer
- Memainkan alat musik saat bernyanyi
- Merencanakan dan melaksanakan field trip
- Makanan ringan
- Mengatur / merapikan kerajinan dan permainan
- Memimpin permainan atau kerajinan
- Menceritakan sebuah cerita









Ide untuk membangun komunitas orang tua yang sukses:



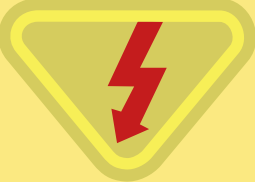

- Acara keluarga di luar program Adventurer
- Merencanakan dan melaksanakan proyek layanan keluar
- Menanam di taman secara kelompok (libatkan anak-anak, berbagi cerita)
- Makan bersama
- Kelompok kecil pelajaran Alkitab setelah pertemuan atau pada malam lainnya. Kisah nyata tentang orang tua yang berhasil (dan tidak berhasil) dalam Alkitab, Ajaran Yesus, atau mata pelajaran lain yang diminati kelompok tersebut
- Atur sarapan doa, obrolan doa / SMS, waktu doa—untuk saling mendoakan, pasangan, hubungan, dan anak-anak mereka.
- Membantu kelompok keluarga lain yang membutuhkan.


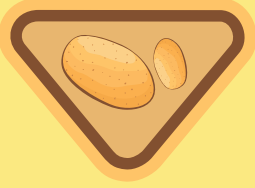
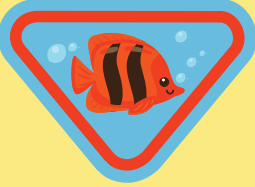



Cakupan dan Urutan Busy Bee

Area	Dasar	Dasar	Allahku Rencana Allah Menyelamatkanku	Allahku Pesan Allah Padaku
Persyaratan	Hafal kemudian ucapkan dan terima Perjanjian Adventurer	Hafal kemudian ucapkan dan terima Perjanjian Adventurer	<p>Buat bagan cerita atau lapbook yang menunjukkan urutan terjadinya peristiwa ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penciptaan, • Dosa pertama, • Yesus peduli padaku hari ini, • Yesus datang kembali, • Surga. 	Buatlah gambar atau ceritakan tentang salah satu cerita di atas untuk menunjukkan kepada seseorang betapa Yesus peduli kepada Anda.
Award	Reading I 	Flowers 	(award pilihan) Buttons 	Bible I 
Selesai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Area	Allahku	Diriku	Diriku	Diriku
Persyaratan	<p>Kuasa Allah dalam Diriku</p> <p>a. Lakukanlah saat teduh yang teratur dengan Yesus untuk berbicara dengan-Nya dan belajar tentang Dia. Buat catatan.</p> <p>b. Tanyakan kepada dua orang bagaimana mereka menunjukkan kepada orang lain bahwa Yesus peduli kepada mereka.</p>	<p>Saya Istimewa</p> <p>Buatlah sebuah buklet yang menunjukkan beberapa orang yang peduli kepada kamu sebagaimana Yesus.</p>	<p>Saya dapat Membuat Pilihan Bijaksana</p> <p>a. Sebutkanlah setidaknya empat jenis perasaan.</p> <p>b. Bermainlah permainan tentang perasaan.</p>	<p>Saya Memelihara Tubuhku</p>
Award	<p>Delightful Sabbath</p> 	<p>Award Pilihan</p>   	<p>Award Pilihan</p>   	<p>Health Specialist</p> 
Selesai	○	○	○	○

Area	Keluargaku Saya Memilik Keluarga	Keluargaku Keluarga Peduli Satu Sama Lain	Keluargaku Keluargaku Menolongku Menjaga Diriku	Duniaku Dunia Sahabat
Persyaratan	Buat atau guntinglah gambar yang menunjukkan sesuatu yang istimewa dari setiap anggota keluarga Anda.	a. Temukan apa yang hukuk kelima (Keluaran 20: 12) katakan padamu tentang keluarga. b. Perankan tiga cara kamu dapat menghormati orang keluarga.		
Award	Award pilihan 	Home Helper II 	Safety Specialist 	Listening 
Selesai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Area	<p>Duniaku</p> <p>The World of Other People</p>	<p>Duniaku</p> <p>Dunia Alam</p>		
Persyaratan	<p>Ceritakan tentang pekerjaan sukarela yang dilakukan di gereja Anda. Temukan cara untuk membantu mereka.</p>			
Award		<p>Friend of Animals</p> 	<p>Award Pilihan: Pilih satu award yang belum diperoleh. Seperti Potato, Fish, atau Butterfly</p>   	
Selesai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

1

○ Hafalkan kemudian ucapkan dan terima Perjanjian Adventurer



sangat mengasihi _____,
nama anak



akan

menolong _____
nama anak

menjadi 



bagi-Nya.

Perjanjian Adventurer

"Oleh karena Yesus mengasihi saya, saya akan selalu melakukan yang terbaik."



2

Selesaikan award Reading I

- 1. Baca, atau dengarlah saat orang lain membaca (tandai kotak setelah Anda menyelesaikan masing-masing):

Kisah Alkitab atau Buku Tentang Yesus



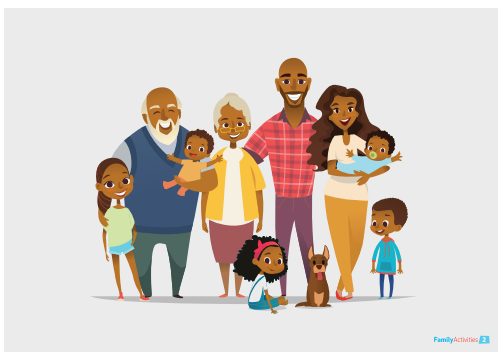
Tanggal: _____

Buku tentang Kesehatan atau Keselamatan



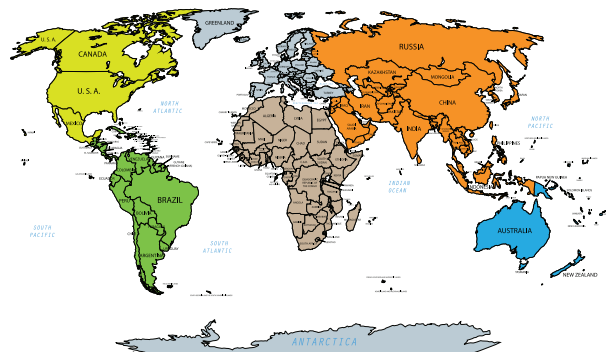
Tanggal: _____

Buku tentang Keluarga, Teman, atau Perasaan



Tanggal: _____

Buku tentang Sejarah atau Misi



Tanggal: _____

Buku tentang Alam



Tanggal: _____

3

Selesaikan award Flowers

1. Tuliskan lima jenis bunga yang disebutkan di dalam Alkitab.

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

2. Kenali 10 dari yang berikutini (atau yang mirip dengan yang ada di wilayah Anda):

Bakung

Viola

Gladiol

Aster

Krisan

Teratai

Geranium

Mawar

Iris

Tulip

Anyelir

Petunia

3. Ceritakan apa yang menarik lebah dan serangga ke bunga dan apa yang mereka dapatkan dari bunga.

- _____
- _____
- _____



○ 4. Jelaskan tiga cara penyebaran benih bunga.

- _____
- _____
- _____



○ 5. Bermain "Pollen Game."

○ 6. Buat pembatas baca menggunakan kelopak bunga kering (lihat halaman berikutnya untuk pola).

○ 7. Ambil satu buket bunga taman untuk diberikan dengan seseorang.





1

Buat bagan cerita atau lapbook yang menunjukkan urutan peristiwa-peristiwa berikut (tulis atau minta seseorang untuk menuliskan angka-angka dalam urutan peristiwa-peristiwa ini terjadi/atau akan terjadi):

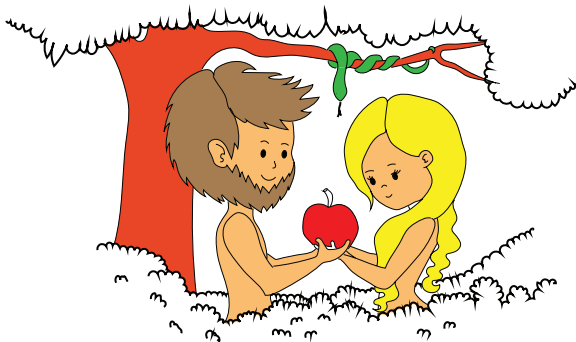
Penciptaan



Yesus Peduli Padaku Hari Ini



Dosa Pertama

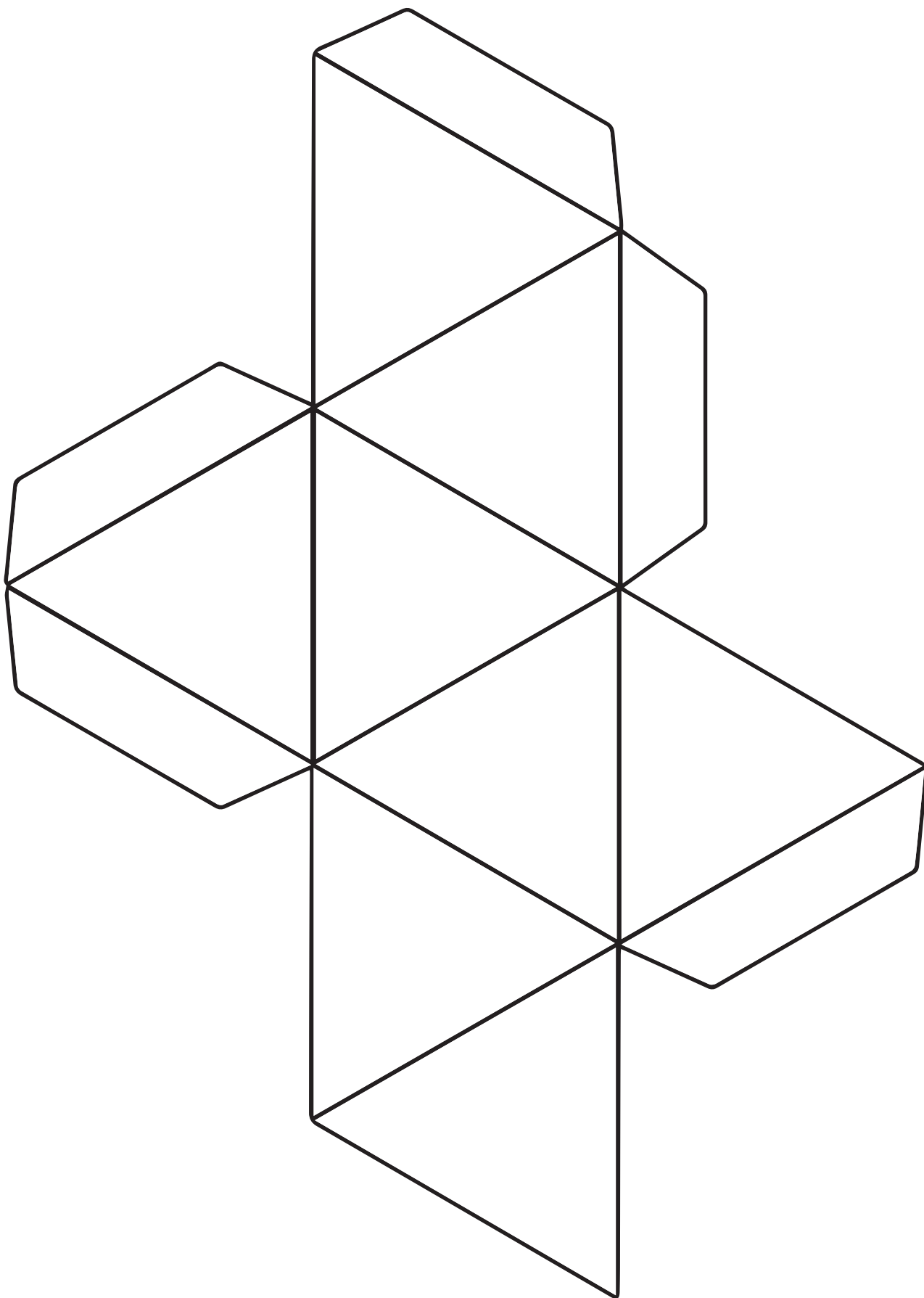


Yesus Datang Kembali



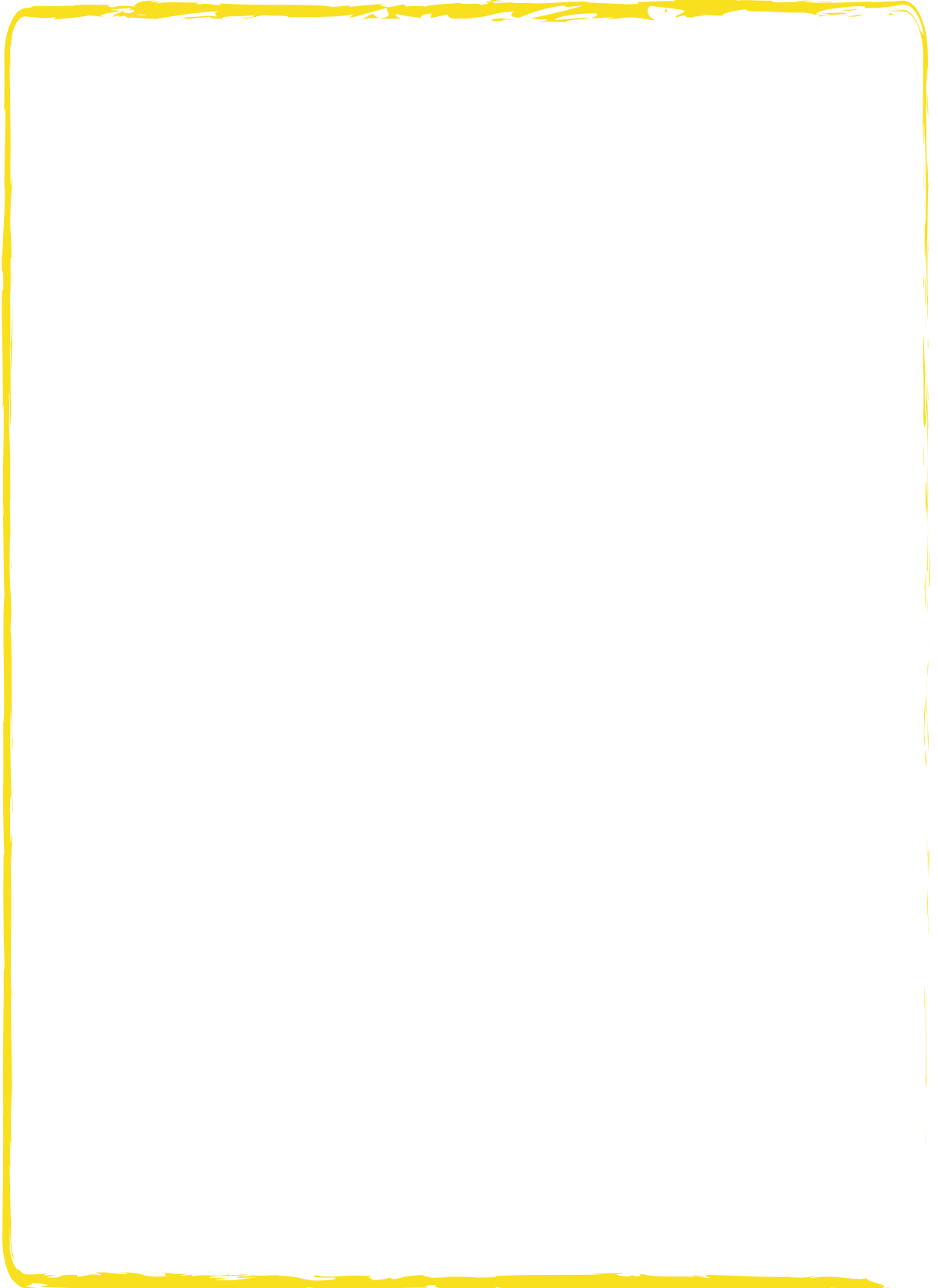
Surga





2

Buatlah gambar atau ceritakan tentang salah satu cerita di atas untuk menunjukkan kepada seseorang betapa Yesus peduli kepada Anda.



1

Selesaikan award Bible I

- 1. Memiliki atau pernah menggunakan Alkitab.
- 2. Jelaskan cara menghormati Alkitab dan cara merawatnya.

- _____
- _____
- _____



- 3. Sebutkan buku pertama dan terakhir dari Alkitab dan beri tahu siapa yang menulisnya.

Lima Kitab Pertama

- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____
- 4. _____
- 5. _____

Siapa yang Menulis

- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____
- 4. _____
- 5. _____



Lima Kitab Terakhir

- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____
- 4. _____
- 5. _____

Siapa yang Menulis

- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____
- 4. _____
- 5. _____

- 4. Cari, baca, dan diskusikan ayat-ayat Alkitab berikut tentang kasih Yesus untuk kamu. Hafalkan dan ulangi dua di antaranya (di tempat kosong ada spasi untuk dua pilihanmu).

Yohanes 3: 16

Mazmur 23: 1

Mazmur 91: 11

Yohanes 14: 3

- 5. Persiapkan dan peragakan cerita atau perumpamaan Alkitab pilihan Anda ATAU, dengan kelompok, buat ulang cerita Alkitab di pasir.



1

- Buatlah saat teduh Yesus dengan teratur untuk berbicara dengan-Nya dan belajar tentang Dia. Buatlah catatan.



Isi atau tandai kotak setiap kali Anda memiliki saat teduh.

2

- Tanyakan kepada dua orang bagaimana mereka menunjukkan kepada orang lain bahwa Yesus peduli kepada mereka.

3

Selesaikan award Delightful Sabbath.

- 1. Baca Kejadian 20: 8-11, Yesaya 58: 13-14, dan Yesaya 66:22-23 dan jawab pertanyaan berikut:

Hari apakah hari sabat itu?

Apakah kata pertama dari hukum keempat?

Siapakah yang menciptakan segala sesuatu menurut hukum keempat?

Akankah Sabat tidak ada lagi? Jelaskan.

Berdasarkan yang kamu baca, mengapa kita harus menantikan hari Sabat?

- 2. Hiasi kotak Sabat dan letakkan barang di dalamnya yang akan membantu membuat Sabat Anda lebih menyenangkan. Beberapa contohnya adalah:

- Buku cerita Alkitab
- Daftar kegiatan Sabat
- Tanah liat atau play dough untuk menggambarkan cerita Alkitab
- Buku aktivitas Kristen
- Ide Anda



- 3. Selesaikan 2 atau lebih dari projek berikut yang dapat ditambahkan ke kotak Sabatmu:
 - Mulailah membuat buku klipping kecil atau album foto untuk menyimpan gambar dan kenangan Sabat istimewa.
 - Hiasi tempat lilin kecil dengan manik-manik, permata, atau hiasan lainnya untuk digunakan pada Jumat malam untuk menyambut hari Sabat.
 - Buatlah spanduk Sabat.
 - Mulailah membuat buku sketsa khotbah Sabat untuk catatan dan gambar kecil untuk setidaknya 2 khotbah yang Anda hadiri.
 - Buat gantungan pintu Sabat untuk digunakan sebagai pengingat hari Sabat.
 - Buat keterampilan bertema Sabat / Penciptaan dengan manik-manik warna-warni dan barang-barang alami.
- 4. Beri tahu kepada sahabatmu beberapa hal favoritmu tentang Sabat dan tunjukkan kotak Sabatmu kepada mereka.
- 5. Adakan pertemuan “Buka Sabat” pada Jumat malam dengan beberapa sahabat, keluarga Adventurer, atau keluarga kamu sendiri di rumah.



1

○ Buatlah sebuah buklet yang menunjukkan orang-orang yang peduli kepada Anda sebagaimana Yesus.

Perawat



Dokter



Guru



Pendeta



Polisi



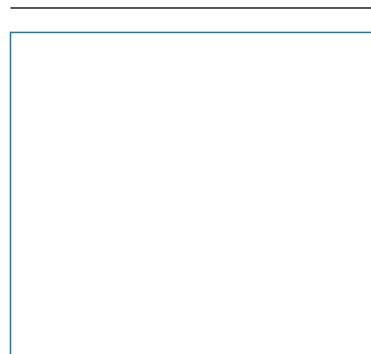
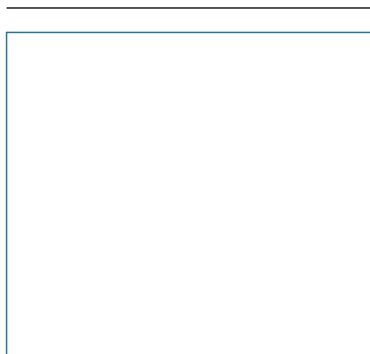
Pemadam Kebakaran



Pengusaha



Pengantar Surat









1

Sebutkan setidaknya empat jenis perasaan.

Bagikan dengan kelompok atau dengan peminamu ketika kamu memiliki salah satu dari perasaan ini.



1. _____



2. _____



3. _____



4. _____

2

Bermain permainan tentang perasaan.



1

Selesaikan award Health Specialist.

- 1. Hafalkan and ucapkan 1 Korintus 6: 19, 20.

1 Korintus 6:19, 20

“Atau tidak tahukah kamu, bahwa tubuhmu adalah bait Roh Kudus yang diam di dalam kamu, Roh Kudus yang kamu peroleh dari Allah, – dan bahwa kamu bukan milik kamu sendiri? Sebab kamu telah dibeli dan harganya telah lunas dibayar: Karena itu muliakanlah Allah dengan tubuhmu!”

- 2. Gunting gambar dan buat poster untuk menunjukkan empat kelompok makanan pokok. Susun gambar untuk menunjukkan tiga makanan sehat yang bisa Anda makan.



Coret makanan yang akan membuatmu sakit.

- 3. Jelaskan mengapa tubuhmu membutuhkan olahraga.



- 4. Untuk satu pekan, catat jam tidurmu. Ceritakan mengapa kamu butuh istirahat.

JAM TIDUR

Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Jumat

- 5. Jelaskan mengapa kamu membutuhkan udara segar dan sinar matahari.



- 6. Jelaskan mengapa air penting bagi tubuhmu. Sebutkan berapa gelas air yang harus kamu minum setiap hari.



- 7. Jelaskan dan praktikkan kebersihan gigi yang baik.



- 8. Sebutkan tiga hal yang dapat merusak kesehatan.

1. _____

2. _____

3. _____



1

- Buat atau guntinglah lalu tempel gambar yang menunjukkan sesuatu yang istimewa tentang setiap anggota keluarga Anda.



1

- Temukan apa yang perintah kelima (Keluaran 20:12) katakan padamu tentang keluarga.



2

- Perankan tiga cara kamu dapat menghormati keluargamu.

1. _____
2. _____
3. _____



Hukum ke lima katakan kepadaku _____

 _____.

3

Selesaikan award Home Helper.

- 1. Bantu dengan dua tugas berikut:
 - Mencuci pakaian
 - Mempersiapkan makanan
 - Mencuci mobil
 - Belanja kebutuhan rumah



- 2. Atur meja makan dan bantu mencuci piring empat kali dalam satu pekan.



- 3. Rapikan tempat tidurmu dan bantu membersihkan kamarmu selama tiga minggu.



- 4. Tunjukkan kemampuanmu untuk melakukan dua hal berikut:
 - Membersihkan karpet (dengan vakum atau pukul)
 - Membersihkan debu perabotan
 - Menyapu atau mengepel

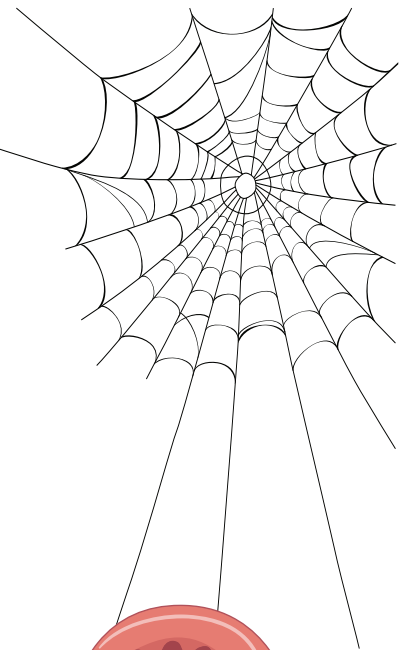


- 5. Bertanggung jawab membuang sampah selama satu minggu. Pisahkan semua bahan yang dapat didaur ulang, jika ada di daerah Anda.



- 6. Bahaslah yang berikut ini dan pelajari:

- Membersihkan debu Kusen jendela
- Membersihkan jaring laba-laba
- Membersihkan jendela
- Membersihkan perabot kayu
- Memisahkan semua bahan yang dapat didaur ulang



- 7. Dengarkan kisah salah satu dari anak-anak yang membantu ini:

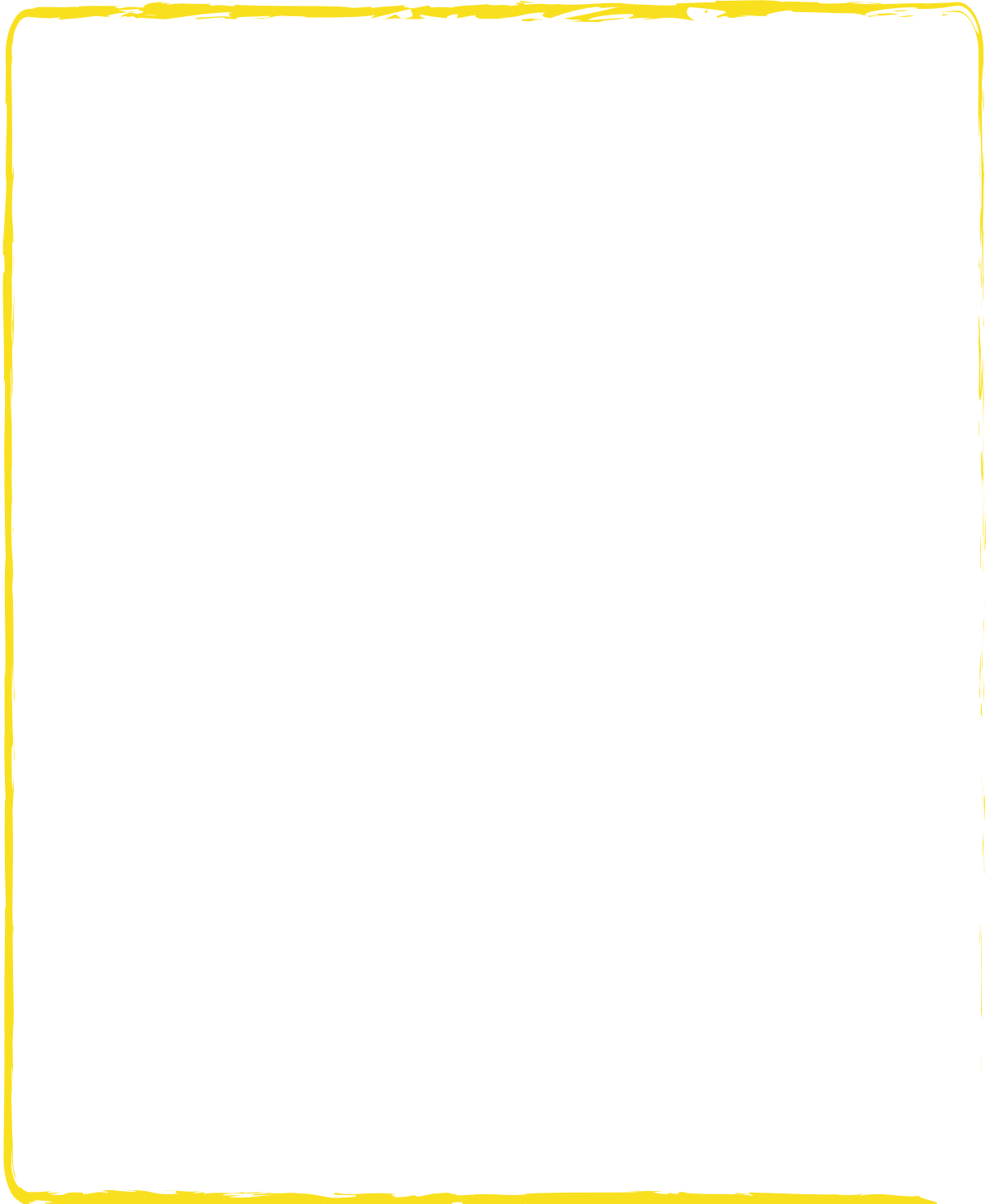
- Samuel
- Gadis kecil di rumah Naaman
- Yesus



1

Selesaikan award Safety Specialist.

- 1. Tonton video atau film tentang Keamanan di Rumah dan diskusikan apa yang kamu pelajari.
- 2. Bersama orang tuamu, buatlah rencana keamanan kebakaran rumah. Jelaskan di mana alat pemadam api rumah disimpan dan bagaimana menggunakannya.

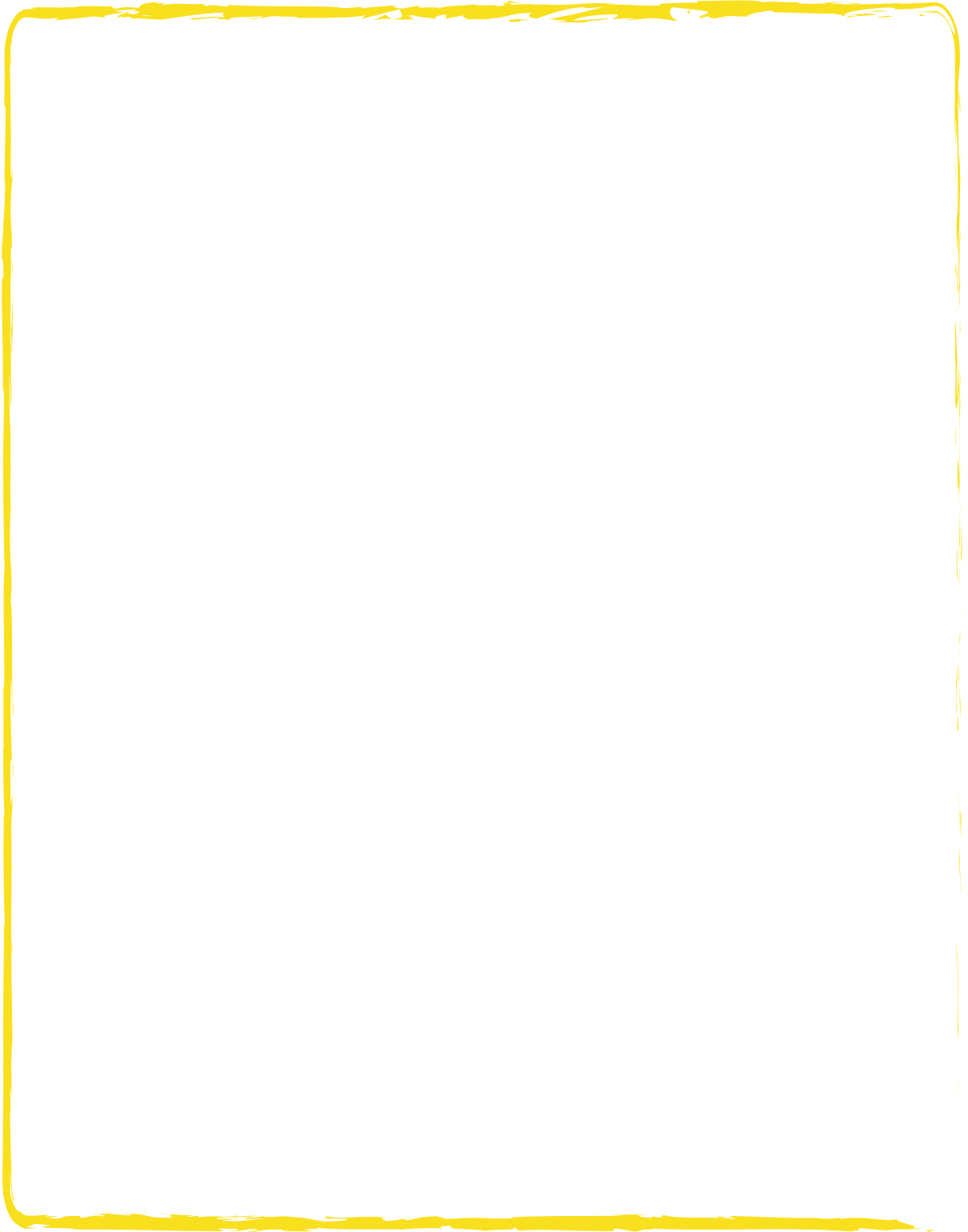


3. Lakukan latihan penanganan kebakaran untuk setidaknya satu dari tempat berikut:
- Rumah
 - Sekolah
 - Gereja (jika mungkin)

4. Jika sesuai untuk area Anda, lakukan latihan untuk berikut:
- Badai
 - Topan
 - Gempa Bumi
 - Banjir
 - Gunung Berapi
 - Kilat dan petir
5. Jadilah “Detektif Keamanan” selama satu minggu.



- 6. Buat poster keselamatan yang menunjukkan situasi berbahaya dan beri tahu atau tunjukkan apa yang dapat kamu lakukan untuk mengatasinya.



- 7. Terlibat dalam permainan keamanan.

1

Selesaikan award Listening.

1. Hafalkan dan jelaskan dua ayat Alkitab berikut ini:

- Yakobus 1: 19
- Yeremia 29: 11-12
- Yeremia 13: 15
- Amsal 1: 8
- Yesaya 59: 1



2. Ceritakan salah satu Cerita Alkitab tentang mendengarkan berikut.

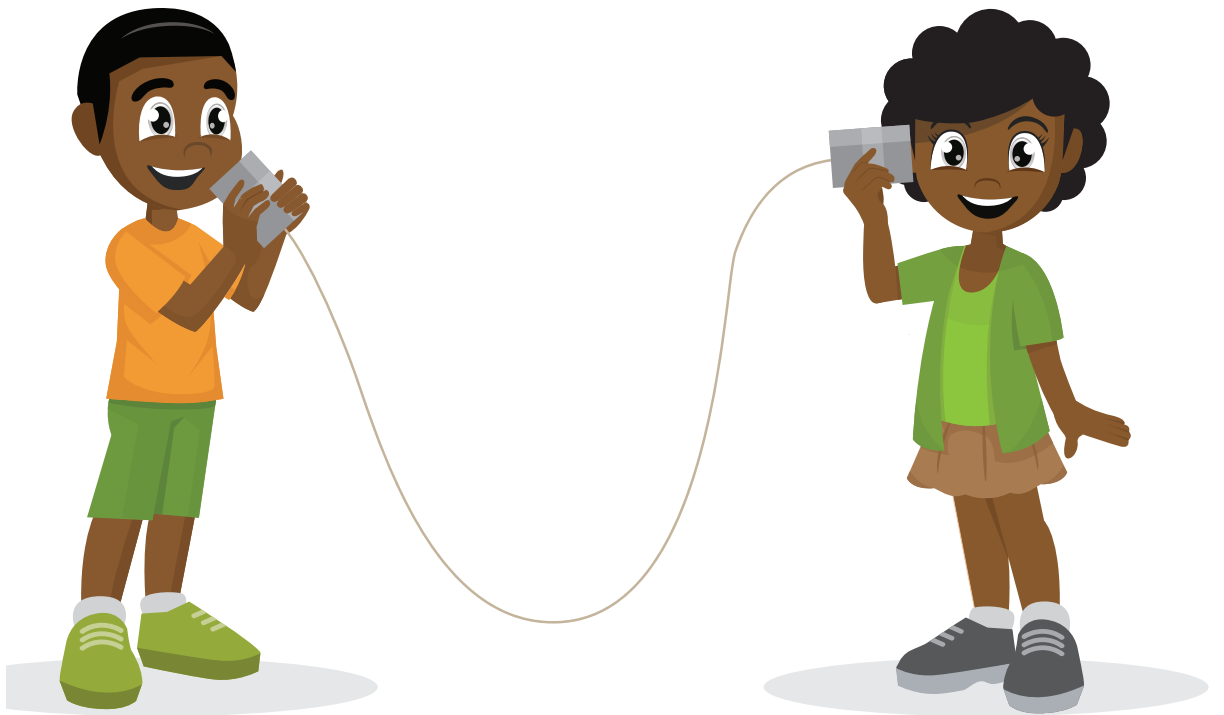
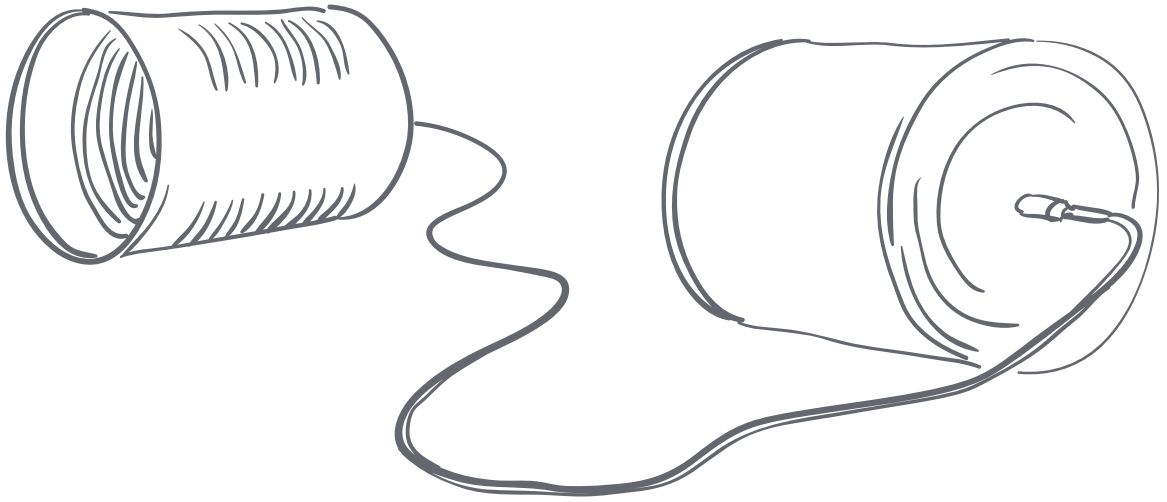
- Samuel mendengar – 1 Samuel 3
- Yesus mendengar – Lukas 2:41-49

3. Pelajari prinsip mendengarkan berikut:

- a. Mendengar Tuhan.
- b. Selalu siap mendengarkan. "Hai saudara-saudara yang kukasihi, ingatlah hal ini: setiap orang hendaklah cepat untuk mendengar, tetapi lambat untuk berkata-kata, dan juga lambat untuk marah." Yakobus 1:19
- c. Sabarlah. Mendengarkan membutuhkan waktu, tetapi imbalannya jauh melebihi investasi.
- d. Patuh. Dengarkan dan tanggapilah sejak instruksi pertama diberikan.
- e. Jadilah Baik. Mendengarkan adalah anugerah, jadi jadilah orang pertama yang memimpin dalam mendengarkan. Jadilah teladan dalam mendengar.
- f. Bersikaplah hormat. Dengarkan orang lain dan biarkan mereka menyelesaikan ceritanya sebelum kamu berbicara.
- g. Perhatikanlah. Perhatikan saat orang lain berbicara.



4. Buatlah kerajinan yang berhubungan dengan mendengarkan.

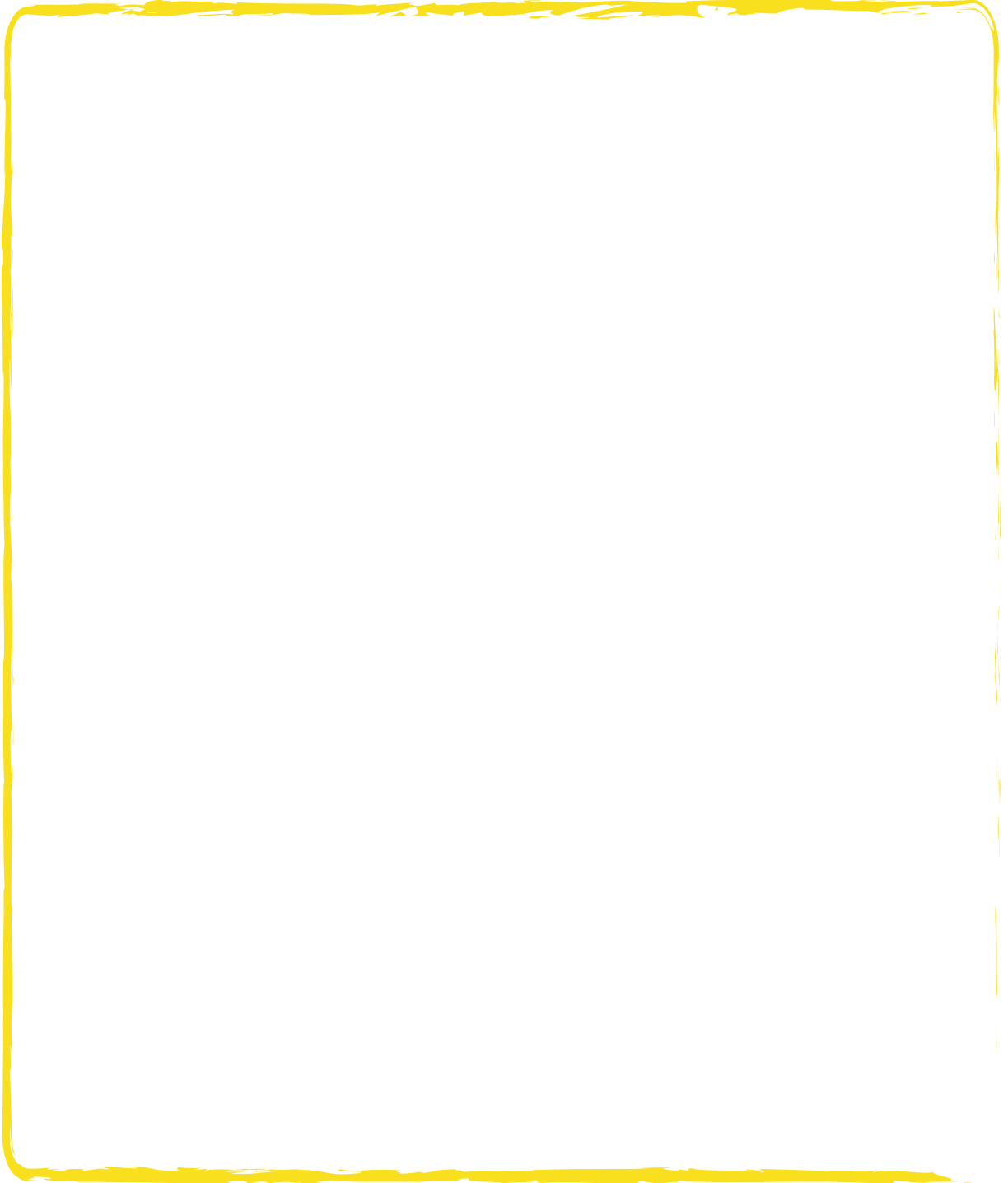


5. Bermain permainan mendengarkan.

1

- Ceritakan tentang pekerjaan sukarela yang dilakukan orang di gerejamu.

Gambar apa yang kamu lakukan untuk membantu

**2**

- Temukan cara untuk membantu mereka.

1

Selesaikan award Friend Animals.

- 1. Lakukan salah satu dari hal berikut:
 - Rawatlah hewan atau burung selama empat pekan.
 - Berilah makan dan pastikan tetap ada air bersih.
 - Pastikan kandang atau tempat istirahatnya bersih.
 - Keluarkan sisa makanan atau benih untuk burung atau hewan di lingkungan atau sekolahmu.
 - Kenali hewan yang memakan sisa makanan ini
 - Gambar dan warnai gambarnya.

- 2. Buat daftar makhluk yang tinggal di lingkungan Anda.



- 3. Cocokkan 10 hewan dengan rumahnya.
- 4. Buatlah topeng binatang.



- 5. Mainkan permainan tentang hewan.

6. Buat boneka binatang. Jelaskan bagaimana hewan ini akan dirawat jika memang ada.

ATAU

- Kunjungi salah satu:
- Kebun binatang
 - penangkaran anjing
 - museum
 - Pertanian
 - Aviary (kandang burung)
 - Toko binatang peliharaan

7. Pada hari keberapakah Tuhan menciptakan hewan yang kamu pelihara?





Award Tambahan yang Dirancang untuk Busy Bee:

- Artist**
- Butterfly**
- Buttons**
- Fish**
- Guide**
- Music**
- Potato**
- Sand Art**
- Spotter**
- Swimmer I**

Busy Bee Instructor Help

Catatan umum

Jika Anda mampu mendekorasi ruangan untuk Busy Bee setiap pertemuan, itu akan membantu mereka yang belajar melalui pengalaman lebih siap untuk belajar.

Jika ruang Anda memungkinkan, memiliki “pusat cerita”, “pusat permainan”, dan “pusat kerajinan” yang masing-masing disiapkan sebelumnya (dan dikelola oleh orang dewasa) akan membantu rapat Anda berjalan dengan cepat dan lancar.

Basic

I. Hafalkan dan terima Perjanjian Adventurer

Oleh karena Yesus mengasihi saya, saya akan selalu berusaha melakukan yang terbaik..

Busy Bee Anda akan menyukai diskusi 5-7 menit yang bermakna tentang mengapa mereka dapat menerima perjanjian ini.

Menciptakan lingkungan di mana diskusi menyenangkan dan positif sangat penting. Anda dapat melakukannya dengan membantu semua merasa terlibat (bahkan yang pendiam), tidak membiarkan satu atau dua mendominasi diskusi, dan menegaskan semua jawaban, bahkan mereka yang perlu dibimbing agar lebih bisa menjawab sesuai dengan pertanyaan yang diajukan.

Jika Anda memiliki beberapa orang tua sukarelawan dan kelompok yang lebih besar, lebih banyak orang dapat berdiskusi jika kelompoknya lebih kecil (2-3 anak dan dewasa).

Pertanyaan yang mungkin Anda tanyakan::

1. Apa artinya menerima? (katakan bahwa kita setuju dan kita ingin melakukannya juga!)
2. Dengan cara apa kita tahu bahwa Yesus mengasihi kita?
3. Apa saja cara kita untuk dapat “melakukan yang terbaik” (melakukan pekerjaan dengan baik)?
4. Kapan Anda bisa membantu orang lain melakukan yang terbaik?

II. Selesaikan award Reading I

Persyaratan:

Diberikan kepada Adventurer yang membaca, atau mendengarkan saat orang lain membaca

1. Sebuah cerita atau buku Alkitab tentang Yesus.
2. Sebuah buku tentang kesehatan atau keselamatan.
3. Buku tentang keluarga, teman, atau perasaan.
4. Sebuah buku tentang sejarah atau misi.
5. Sebuah buku tentang alam.

Bantuan:

1. Ada banyak buku tentang Yesus. Bagian terpenting adalah menemukan bagian yang sesuai tingkat perkembangan anak Anda.

Bible App for Kids adalah pelayanan dari Youversion Bible Inc. dan menyediakan hampir 50 cerita

Alkitab interaktif untuk anak-anak. Ini adalah aplikasi buku cerita animasi dengan ilustrasi dan suara yang jelas serta interaksi layar sentuh yang interaktif. Permainan dan aktivitas membantu anak-anak mengingat apa yang mereka pelajari. Navigasinya sederhana untuk anak-anak dan tidak ada pembelian dalam aplikasi. Ada juga versi Alkitab cetak yang memiliki cerita dan gambar yang sama. Lihat toko aplikasi perangkat Anda.

Bibleforchildren.org telah mengilustrasikan dan halaman berwarna untuk enam puluh cerita Alkitab yang berbeda yang tersedia untuk diunduh dan dicetak dalam 132 bahasa yang berbeda. Ada 18 cerita tentang Yesus (termasuk Powerpoint, halaman mewarnai, dan halaman buku cerita) <http://bibleforchildren.org/> atau toko aplikasi perangkat Anda.

Membaca Buku biasanya “ditugaskan” dan dilakukan sebagai aktivitas orang tua-anak. Saat anak-anak menyelesaikan aktivitas, mintalah mereka MELAPORKAN temuan mereka pada pertemuan klub.

Idea: Membaca Buku biasanya “ditugaskan” dan dilakukan sebagai aktivitas orang tua-anak. Saat anak-anak menyelesaikan aktivitas, mintalah mereka MELAPORKAN temuan mereka pada pertemuan klub..

III. Selesaikan award Flower

Persyaratan:

1. Sebutkan lima bunga yang disebutkan dalam Alkitab.
2. Kenali 10 dari berikut ini (atau yang setara di wilayah atau wilayah Anda):
 - a. Bakung
 - b. bunga aster
 - c. Kerenyam
 - d. Bunga Tulip
 - e. Pansy
 - f. Krisan
 - g. Mawar
 - h. Anyelir
 - i. Gladiol
 - j. Bunga bakung
 - k. Iris
 - l. Petunia
3. Ceritakan apa yang menarik lebah dan serangga ke bunga dan apa yang mereka dapatkan dari bunga.
4. Jelaskan tiga cara penyebaran benih bunga.
5. Mainkan “Game Serbuk Sari”.
6. Buatlah pembatas buku dengan menggunakan kelopak bunga kering.
7. Bawalah buket bunga taman untuk dibagikan dengan seseorang.

Bantuan:

1. Gunakan kamus atau konkordansi Alkitab untuk mencari ayat, daftar: Kidung Agung 2: 1, 2, 5:13 dan 6: 2; Matius 6:28, 29 dll.

Bible.knowing-Jesus.com memiliki daftar 27 bunga. <https://bible.knowing-jesus.com/topics/Flowers>

2. Anda dapat mengganti bunga taman yang umum di daerah Anda. Tunjukkan bunga hidup bila memungkinkan, meskipun kartu flash, majalah atau gambar katalog benih dapat digunakan.
3. Warna, aroma, dan gerakan menarik serangga ke bunga. Nektar, serbuk sari, dan air diambil dari bunga.
4. Benih bunga disebarkan oleh burung, angin, serangga dan binatang. Periksa dengan departemen pertanian daerah Anda untuk materi pendidikan.

5. ***Ide Mengajar: Gim Penyerbukan***

Bahan: kertas daging yang dipotong menjadi bentuk bunga yang besar ; air gula , bubuk (pastikan tidak alergi terlebih dahulu!)

Prosedur: Dengan menggunakan kertas daging atau koran, potong bunga dengan lebar setidaknya empat kaki, dan taruh di lantai. Di tengah bunga tempatkan secangkir air gula. Taburkan bedak pada bagian bunga yang tersisa. Beri setiap anak sedotan dan biarkan mereka satu per satu mencoba mengambil “nektar” dari cangkir tanpa menyentuh bedak “serbuk sari”. Sebagian besar bunga berhasil diserbuki saat serangga meminum nektar, meskipun terkadang serangga dapat melewati serbuk sari.

6. ***Ide Mengajar: Pembatas Buku***

Bahan: : kelopak bunga kering, kertas pembatas buku yang dipotong sesuai ukuran yang tentukan sebelumnya, stiker laminasi (sering tersedia dalam lembaran 8,5 x 11 inci)

Prosedur: Petik dan keringkan kelopak dari beberapa bunga yang berbeda. Potong kertas putih 2” kali 7” dan atur kelopak di atasnya. Lapsi dengan stiker laminasi dan potong bahan berlebih. Pembatas buku Anda dapat diberikan sebagai hadiah untuk Hari Ibu, ulang tahun, dll. Untuk mengumpulkan kelopak bunga dan mengeringkannya dengan sukses namun tetap mempertahankan warnanya, keringkan di antara potongan-potongan handuk kertas (atau tisu penyerap lainnya) lalu letakkan di antara yang tebal benda seperti buku..

7. Pilih buket bunga taman, atur dengan baik dan bawa ke seseorang untuk membuatnya bahagia. ATAU buatlah rangkaian bunga sutra dan bagikan (bisa dibawa ke Sekolah Sabat).

Ide Mengajar: Karyawisata Petik Bunga Sendiri

Bahan: orang tua dan anak. IZIN dari gereja untuk meninggalkan tempat. Gunting pemotong. Ember berisi air untuk menyimpan bunga yang dipotong selama perjalanan pulang.

Prosedur: Temukan pertanian petik sendiri atau tempat alami lainnya yang mudah dijangkau (dan legal / diizinkan) untuk memotong / memetik bunga. Dengan pengawasan orang dewasa, pilih buket kecil untuk setiap anak. Mintalah anak itu memetik dan mengatur sebanyak mungkin. Ingat bahwa “kecantikan ada di mata yang melihatnya” dan “ cara berpikir kita berpengaruh.” Penerima buket TIDAK akan peduli seperti apa bentuknya tetapi akan merasa terhormat karena diperhatikan.

8. ***Ide Mengajar: “lei” bunga potong***

Bahan: karangan bunga besar dari bunga yang murah, cukup sehingga setiap anak bisa menggunakan 6-10 bunga (tergantung ukurannya) untuk membuat lei (pikirkan kalung bunga). Benang atau tali kokoh dengan “jarum” yang cocok dan cukup tajam untuk menembus kuntum bunga, tetapi cukup besar untuk memudahkan penggunaan. Jika dekat dengan hari Valentine , Anyelir (setidaknya di Amerika Utara) sangat populer dan murah.

Prosedur: Sebelumnya, mintalah orang dewasa memotong kuntum (dengan sepotong kecil alas) menjadi tumpukan. Mintalah anak-anak memilih beberapa bunga yang ingin mereka gunakan. Jika

jarumnya tidak terlalu tajam, anak-anak bisa jarum jahit, jika perlu libatkan orang dewasa. Tusuk dari belakang ke depan sehingga semua bunga “terhampar” ke arah depan. Buatlah seperti Anda membuat benang beri atau jagung (untuk benang Natal) atau kerajinan serupa lainnya.

Bawa leis ke rumah tetangga yang dikasihi atau anggota keluarga besar

Allahku

I. Rencana Tuhan untuk Menyelamatkan Saya

- A. Buat bagan cerita atau lapbook yang menunjukkan urutan terjadinya peristiwa-peristiwa ini: Penciptaan, dosa pertama, Yesus memperhatikan saya hari ini, Yesus datang kembali, surga.

Bagan cerita atau lap book atau sekadar variasi pada “buku mewarnai”. Bagan cerita bersifat kumulatif, artinya ketika halaman-halaman cerita disatukan, kisah Alkitab yang diceritakan dari Penciptaan, ke salib, hingga kedatangan kedua. Setiap bagan cerita memiliki minimal empat halaman, meskipun beberapa mungkin memiliki enam atau tujuh halaman.

Lapbook dalam banyak hal mirip dengan klipng atau portofolio, tetapi dalam versi yang lebih muda. Cari secara daring menggunakan istilah “apa lapbook anak-anak itu “ untuk definisi dan banyak ide baru tentang cara membuatnya bersama Adventurer.

Topik bagan atau lapbook untuk Busy Bee adalah tinjauan dari Penciptaan ke salib dan ke surga. Umat Masehi Advent Hari Ketujuh percaya bahwa Penciptaan dan surga adalah saling mencerminkan. Kita juga percaya pada Penciptaan tujuh hari harfiah, oleh Tuhan, seperti yang dijelaskan dalam Kejadian 1 & 2. Banyak anak-anak dari latar belakang non-Advent tidak akan mengetahui kisah Penciptaan, tetapi sebaliknya mungkin telah diberitahu bahwa nenek moyang mereka adalah monyet atau lainnya Bentuk kehidupan “sebelumnya”. Bersikaplah peka terhadap kelompok orang tua dan anak-anak Anda. Jika perlu, cukup ceritakan kisah tersebut menggunakan buku cerita dan gambar anak-anak. Jika tertantang, jelaskan saja bahwa ada banyak cara berbeda yang dipercayai bagaimana kehidupan dimulai. Yang kita pelajari di Adventurer adalah cerita yang ditemukan di dalam Alkitab. Kisah dosa yang kita yakini terkait langsung dengan pilihan, bukan kebetulan (pandangan evolusionis = kematian adalah pandangan penciptaan yang tidak disengaja = kematian adalah penyebab dosa dan karenanya kita membutuhkan Juruselamat).

Gambar-gambar ini untuk menunjukkan kepada anak-anak bagaimana Tuhan menciptakan manusia yang sempurna, mereka berdosa, kita berdosa, Tuhan datang untuk menyelamatkan kita, Tuhan akan datang kembali untuk membawa kita untuk tinggal bersamanya dan membuat segalanya sempurna kembali, seperti di Eden.

Anda dapat menggunakan gambar-gambar dalam Buku Kegiatan untuk mewarnai atau melukis (pilih jenis cat apa dengan hati-hati), atau Anda dapat menemukan gambar untuk masing-masing dari tujuh hari (termasuk istirahat Sabat) di internet atau buku mewarnai Kristen.

Bibleforchildren.org memiliki halaman-halaman yang bergambar dan berwarna untuk enam puluh cerita Alkitab yang berbeda yang tersedia untuk diunduh dan dicetak dalam 132 bahasa yang berbeda. <http://bibleforchildren.org/>

Ide Mengajar: Cerita Lipat Kubus

Bahan: delapan sisi, segi delapan

Gambar GRATIS tersedia daring di:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Foldable_octahedron_\(blank\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Foldable_octahedron_(blank).jpg)

Kami menganjurkan untuk menyalin gambar satu “halaman penuh” ke kertas kartu tebal atau kertas konstruksi berwarna terang.

Prosedur: panel kiri ke kanan - 0 - sebelum penciptaan, hari penciptaan 1–7 berturut-turut termasuk Sabat. Gunakan gambar sederhana untuk mengilustrasikan apa yang terjadi pada setiap hari atau bagilah panel: 1–4 penciptaan, 5–6 dosa, 7–Yesus memperhatikan saya hari ini, 8- Surga.

- B. Buatlah gambar atau ceritakan tentang salah satu cerita di atas untuk menunjukkan kepada seseorang betapa Yesus peduli kepada Anda.

Orang dewasa dapat membantu anak mengingat bagian-bagian cerita dengan mengajukan pertanyaan untuk memandu mereka bercerita dan / atau memberikan pengingat langsung tentang hari atau peristiwa yang mereka bicarakan.

Jika bekerja dengan sekelompok anak-anak, mintalah secara pribadi atau pasangan (dengan orang tua-pendamping) masing-masing membuat gambar atau drama pendek / rangkuman cerita pendek, sehingga masing-masing cerita di buku kegiatan bisa dilaporkan!

II. Pesan Tuhan untuk Saya

- A. Lengkapi award Alkitab I.

Persyaratan:

1. Miliki Alkitab.
2. Jelaskan cara menghormati Alkitab dan cara merawatnya.
3. Sebutkan buku pertama dan terakhir dari Alkitab dan beri tahu siapa yang menulisnya.
4. Ceritakan atau peragakan kisah-kisah berikut:
 - a. Penciptaan
 - b. Dosa pertama
 - c. Yesus peduli padaku hari ini
 - d. Yesus datang kembali
 - e. Surga
5. Cari, baca, dan diskusikan tiga dari ayat-ayat Alkitab berikut tentang kasih Yesus kepadamu:
 - a. Yohanes 3: 16
 - b. Mazmur 91: 11
 - c. Yohanes 14: 3
 - d. Mazmur 23: 1
 - e. Pilihanmu
6. Hafalkan dan ulangi dua di antaranya. Buat topeng untuk mengilustrasikan cerita atau perumpamaan Alkitab.

ATAU

7. Buat cerita Alkitab di kotak pasir atau dengan kain kempa (felts).

Bantuan:

1. Jika memungkinkan, pastikan setiap anak memiliki Alkitabnya sendiri. Ajarkan bahwa tidak ada yang pernah diatur dalam Alkitab dan untuk menjaga kebersihan Alkitab .
2. Tunjukkan padanya bagaimana cara berhati-hati dan memperlakukannya dengan hormat. Dalam banyak budaya, Alkitab adalah buku yang paling dihormati dalam sebuah rumah tangga. Jadi, ini

tidak pernah ditempatkan di lantai atau disimpan di luar atau “di dasar tumpukan.” Sebaliknya, tidak ada yang diletakkan di atasnya, dirawat dengan hati-hati, dan sering digunakan. Sama seperti kita akan menunjukkan rasa hormat dan hormat kepada orang penting yang hadir, kita menunjukkan rasa hormat kepada Allah dalam Alkitab dengan perhatian kita padanya. Komunikasikan ekspektasi budaya Anda terhadap perawatan Alkitab dengan cara yang positif dan penuh perhatian.

3. Kejadian—Musa (Kejadian, Keluaran, Imamat, Bilangan, dan Ulangan semuanya ditulis oleh Musa menurut tradisi paling kuno, meskipun nama penulis tidak ada disebutkan. Informasi lebih lanjut dapat ditemukan di Pengantar Kejadian di volume 1 SDA Bible Commentary atau dalam komentar Alkitab lain pilihan Anda.
4. Ini adalah persyaratan yang identik dengan yang ada dalam Rencana Tuhan untuk Menyelamatkan Saya B. Tidak perlu melakukan persyaratan yang sama dua kali. Gagasan tambahan: Mintalah anak-anak melakukan pantomim. Adventurer menikmati bermain akting. Dorong mereka untuk membuat cerita “menjadi hidup”. Siapkan sekotak alat peraga untuk membantu menggambarkan tokoh-tokoh Alkitab, seperti jubah mandi, syal, dan tongkat.
5. CATATAN: Banyak dari Adventurer Anda belum bisa membaca dengan lancar. Oleh karena itu, “Latihan” berarti “acara pertunjukan” yang melibatkan orang tua-anak daripada “lomba membuka Alkitab” yang mungkin dilakukan pada tahap perkembangan selanjutnya. Secara bersama-sama, berlatihlah menemukan ayat-ayat dalam Alkitab. Jelaskan setiap bagian agar anak-anak dapat memahami artinya. Baca bersama..

Ide Mengajar: Baca dengan lantang

6. **Bahan:** Tiga atau empat dari ayat Alkitab dicetak dengan CETAKAN BESAR sehingga seluruh kelompok dapat membaca kata-katanya.

Prosedur: Bacalah ayat dengan lantang dan diskusikan dengan cepat. Jangan menghabiskan waktu terlalu lama untuk setiap ayat. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan anak-anak pada banyak bagian berbeda dari Alkitab yang berguna untuk banyak hal yang berbeda (2 Timotius 3: 16-17). Nikmati perjalanan singkat melalui Alkitab dengan kelompok Adventurer Anda.

#6-#7 - NOTE: CATATAN: Tujuannya adalah untuk melakukan kerajinan / kegiatan untuk membantu anak-anak mengingat TEMA atau POIN UTAMA dari beberapa ayat Alkitab. “Menghafal” tidak berarti bahwa anak tersebut mengingatnya kata demi kata selama berminggu-minggu atau berbulan-bulan kemudian untuk mendapatkan award!

Ide Mengajar: Topeng Piring

Bahan: piring kertas, pita yang cukup panjang untuk ditempelkan ke piring dan diikat di sekitar kepala anak-anak (atau kayu pendek untuk ditempel di topeng sehingga anak-anak dapat memegang topeng di depannya); pelubang kertas; krayon atau alat mewarnai; pola gambar yang sesuai (Ada banyak pola cetakan topeng hewan dan manusia yang tersedia dengan pencarian mesin pencari internet)

Prosedur: Gunakan piring kertas untuk membuat topeng binatang atau manusia untuk mengilustrasikan cerita seperti Daniel dan gua singa, penciptaan, dan Taman Eden. Perankan cerita pilihan mereka.

Pola untuk Aktivitas Topeng tersedia daring - Telusuri “topeng piring kertas hewan anak-anak”

III. Kuasa Tuhan dalam Hidupku

- A. Habiskan saat teduh yang teratur bersama Yesus untuk berbicara pada-Nya dan belajar tentang Dia.

Buat catatan:

“Keluarga yang berdoa bersama, tetap bersama” adalah pepatah yang telah menjadi bagian dari rumah tangga Kristen selama beberapa generasi.

Pertemuan Adventurer dapat menjadi contoh BAGAIMANA membuat ibadah keluarga yang berhasil selama waktu kelas Busy Bee atau selama pertemuan Pelatihan Orang Tua..

Ide Mengajar: Model Ibadah Keluarga

Bahan: Buku cerita Alkitab yang sesuai untuk kelompok umur. Pastikan buku cerita menarik untuk kelompok usia ini, ditulis untuk mereka (hindari topik “dewasa” yang ada dalam cerita Alkitab yang tidak sesuai untuk dibaca pada tingkat usia ini), dan menggunakan kalimat yang lebih sederhana daripada yang digunakan anak-anak yang lebih tua atau orang dewasa sebagai renungan. Alat musik (instrumen atau buku lagu anak-anak atau DVD / Youtube untuk lagu anak) adalah cara yang bagus untuk memasukkan musik dalam ibadah Anda..

Prosedur:

Catatan: Ibadah sebaiknya tidak lebih dari 10-12 menit, dengan setiap elemen pelajaran tidak lebih dari usia peserta +1.

Mintalah setiap anak lagu favorit mereka tentang Yesus. Gunakan alat musik untuk menyanyikannya bersama. Selanjutnya, bacalah satu cerita (atau bahkan beberapa halaman jika ceritanya panjang). Mintalah setiap anak dan orang dewasa mengucapkan satu atau dua kalimat doa sederhana. Doa “terima kasih” yang membantu anak meninjau kembali peristiwa pada hari itu sehubungan dengan bimbingan dan pengasuhan Tuhan sangat sesuai untuk kelompok usia ini.

Buku Kegiatan ini berisi halaman untuk mencatat keteraturan ibadah. Instruktur JANGAN memaksa setiap hari, karena bukan anak yang bertanggung jawab, melainkan harus mendorong keteraturan dan, jika memungkinkan, menjadi kebiasaan..

- B. Tanyakan kepada dua orang bagaimana mereka menunjukkan kepada orang lain bahwa Yesus peduli kepada mereka.

Bantuan:

CATATAN: Mendapatkan award Friend of Jesus adalah perpanjangan logis untuk persyaratan ini.

Latih anak, jika perlu, dengan pertanyaan sederhana seperti “bagaimana Anda menunjukkan kepada orang lain bahwa Yesus peduli kepada mereka?” atau “apa cara Anda menunjukkan kasih Yesus kepada orang lain?”

Juga latih anak-anak tentang bagaimana mengucapkan “terima kasih” untuk pembicaraan yang berguna.

Jika ini adalah latihan secara kelompok, perhatikan waktu dan jangan biarkan diskusi ini memburuk menjadi kehilangan fungsinya.

Award My Friend Jesus (pilihan)

Persyaratan:

1. Ceritakan kepada seorang teman tentang Yesus dan betapa baiknya Dia bagi Anda.
2. Undang seorang teman ke pertemuan di gereja Anda.

3. Dengan bantuan orang dewasa, persiapkan kebaktian atau doa untuk dilakukan di Sekolah Sabat, pertemuan klub atau sekolah.
4. Kunjungi orang yang lebih tua atau yang terbaring di rumah dari komunitas Anda. Bawakan dia foto atau kartu yang telah Anda buat.
5. Ceritakan mengapa Anda harus bersikap baik kepada hewan.
6. Hadiri acara baptisan dan bahas apa artinya.
7. Jelaskan apa artinya menjadi teman Yesus dan sebutkan lima teman Yesus yang tercantum dalam Alkitab Anda.
8. Mampu mengucapkan doa pada waktu makan dan doa sebelum tidur.
9. Berbicaralah dengan ramah kepada keluarga dan teman Anda. Diskusikan bagaimana bersikap baik kepada orang lain juga menjadi sahabat Yesus..

Bantuan:

1. Bantulah anak-anak belajar mengungkapkan kasih mereka kepada Yesus dan membagikan kasih itu kepada orang lain. Sampaikan doa sederhana untuk menunjukkan kasih mereka kepada Yesus.
2. Imbaulah anak-anak untuk mengundang teman non-Advent. Diskusikan bagaimana mereka dapat menjadi contoh yang baik dengan duduk diam di gereja, berjalan dengan perlahan, tidak ribut, bernyanyi, berlutut untuk berdoa, bersikap baik, dll.
3. Tunjukkan kepada anak-anak bagaimana mempersiapkan renungan atau doa sederhana. Perhatikan agar sesuai dengan usia, dorong ide mereka sendiri.
4. Kunjungi orang-orang yang harus tinggal di rumah karena sakit dan mintalah anak-anak mengambil sesuatu yang telah mereka buat untuk mereka. Orang itu mungkin orang dewasa atau anak-anak. Bantulah anak-anak Anda menyadari bahwa merawat teman Yesus ini berarti juga mengasihi Yesus.
5. Ajarkan kebaikan kepada hewan, seperti dalam pemberian makan, air bersih, merawat dengan hati-hati, berbicara dengan lembut.
6. Jelaskan baptisan, bahwa itu adalah teladan Yesus bagi kita, dan hadiri satu acara baptisan. Baca dan bagikan Buku Pertama Saya Tentang Baptisan (*My First Book About Baptism*).
7. Anak-anak mungkin menuliskan murid atau teman lain seperti Maria, Marta, Lazarus, dll.
8. Sampaikan doa sederhana untuk menunjukkan kasih mereka kepada Yesus.
9. Yesus tahu pikiran dan tindakan kita. Bersikaplah baik seperti Yesus.

C. Selesaikan award Delightful Sabbath.

Persyaratan:

1. Baca Keluaran 20: 8–11, Yesaya 58: 13–14, dan Yesaya 66: 22–23 dan jawablah yang berikut ini:
 - a. Hari apakah Sabat itu?
 - b. Apa kata pertama dari Hukum ke-4?
 - c. Siapa yang dikatakan Hukum ke-4 menciptakan segalanya?
 - d. Akankah Sabat tidak ada lagi? Jelaskan.
 - e. Berdasarkan apa yang Anda baca, mengapa kita harus menantikan hari Sabat?
2. Hiasi kotak Sabat dan letakkan barang di dalamnya yang akan membantu membuat hari Sabat Anda lebih menyenangkan. Beberapa contohnya adalah:

- a. Buku cerita Alkitab
 - b. Daftar kegiatan Sabat
 - c. Tanah liat atau play dough untuk mengilustrasikan cerita Alkitab
 - d. Buku aktivitas Kristen
 - e. Ide Anda
3. Selesaikan dua atau lebih dari proyek berikut yang dapat ditambahkan ke kotak Sabat Anda:
 - a. Mulailah membuat kliping kecil atau album foto untuk menyimpan gambar dan kenangan Sabat khusus.
 - b. Hiasi tempat lilin kecil dengan manik-manik, permata, atau hiasan lainnya untuk digunakan pada Jumat malam untuk menyambut di hari Sabat.
 - c. Buatlah spanduk Sabat.
 - d. Mulailah buku gambar khotbah Sabat untuk membuat catatan dan gambar kecil untuk setidaknya 2 khotbah yang Anda dengarkan.
 - e. Buat gantungan pintu Sabat untuk digunakan sebagai pengingat hari Sabat.
 - f. Buat hiasan gantungan bertema Sabat / Penciptaan dengan manik-manik warna-warni dan barang-barang alam
 4. Beri tahu teman beberapa hal favorit Anda tentang Sabat dan tunjukkan kotak Sabat Anda kepada mereka.
 5. Adakan pertemuan “Selamat Datang Sabat” pada Jumat malam dengan beberapa teman, keluarga Adventurer, atau keluarga Anda sendiri di rumah

Bantuan:

1. Tujuannya adalah menemukan apa yang Alkitab katakan tentang hari Sabat. Gunakan terjemahan yang mudah dipahami tetapi akurat untuk bagian-bagian ini
2. Kotak Sabat adalah tempat di mana anak-anak menyimpan permainan dan aktivitas khusus yang hanya dapat digunakan / dimainkan pada hari Sabat. Ini mungkin berupa kotak atau keranjang penyimpanan berbahan karet / bening. Tujuannya adalah untuk menciptakan sesuatu yang mereka nantikan untuk dibuka pada Jumat malam.
3. Kegiatan ini hendaknya merupakan kegiatan berbasis keluarga dengan laporan sederhana kepada orang yang “memeriksa” persyaratan tersebut.
4. Ini mungkin aktivitas “berbagi-pasangan” sederhana. Pasangan-berbagi memiliki dua pasangan saling berhadapan (lebih disukai duduk). Pemimpin mengajukan pertanyaan, kemudian setiap orang memiliki waktu sekitar 30 detik untuk menjawab pertanyaan tersebut. Pertanyaan yang disampaikan dengan cepat sangat penting untuk kesenangan!
5. Hadirilah vesper di gereja di mana semua anak-anak membawa kotak Sabat mereka dan menunjukkan / membagikan sesuatu yang keluarga mereka gunakan yang berasal dari kotak itu untuk membuat Sabat istimewa. Ide-ide lain termasuk: mengadakan “tradisi makan bersama Jumat malam.” Setiap keluarga membawa barang yang akan menjadi tradisi makan malam Jumat keluarga. Rayakan dengan bersemangat, dilakukan oleh keluarga untuk membantu menjadikan Sabat istimewa bagi anak-anak mereka.

Diriku

I. Saya Istimewa

- A. Berpartisipasilah dalam suatu kegiatan atau buatlah kerajinan yang menunjukkan berbagai

orang yang peduli pada Anda.

Ide Mengajar: Kolase Orang Peduli

Bahan: Papan poster besar, halaman mewarnai tentang orang yang peduli (orang tua, keluarga besar, dokter dan perawat, pemadam kebakaran, polisi, guru, dsb). Beberapa opsi tersedia di buku kegiatan.

CATATAN: ‘halaman mewarnai’ dapat dicari secara daring dan merupakan gambar garis yang mirip dengan yang muncul di buku mewarnai. Pilih gambar sederhana yang dapat dengan mudah diwarnai dengan menggunakan krayon besar dan jari-jari kecil. Ingatlah bahwa perkembangan, keterampilan motorik halus (kemampuan mewarnai secara mendetail) belum berkembang sempurna..

Prosedur: Mintalah setiap anak memilih salah satu halaman mewarnai. Gunakan krayon atau pewarna yang setara. Tambahkan semua gambar ke papan poster dengan desain “kolase”. Rekatkan.

Diskusi: Penolong yang manakah (yang bisa merawat Anda) yang pernah menolong Anda? Apa yang penting untuk diingat oleh semua penolong? Hal apakah yang KITA dapat lakukan untuk membantu mereka merawat kita?

II. Saya Bisa Membuat Pilihan yang Bijaksana

- A. Sebutkan setidaknya empat perasaan berbeda. Bagikan kepada kelompok atau seorang pembina ketika Anda memiliki salah satu dari perasaan ini.

Ini adalah aktivitas “bergiliran” yang cepat dan mudah. Ini mengarah langsung ke aktivitas. Emosi (perasaan) bisa meliputi: senang, sedih, gembira, marah, sakit hati, takut.

Sadarilah bahwa tidak semua anak “bahagia dan puas hampir sepanjang waktu”. Bersikaplah peka terhadap mereka yang mengalami ketakutan dan sebagian besar hidup mereka tersakiti.

Ide lain adalah mencetak halaman emoji (cari daring: emoji yang dapat dicetak) dan minta anak memilih yang ingin mereka bicarakan (lihat di atas).

Hubungan misi : Bagaimanakah dengan membantu anak-anak mendapatkan pendidikan atau makanan atau air di negara miskin membantu mereka merasa BAHAGIA dan lebih sering BERBAHAGIA?

- B. Berpartisipasilah dalam suatu aktivitas atau buatlah kerajinan yang menunjukkan perasaan berbeda.

Ide Mengajar: Membuat Anak-anak di Tempat Lain Berbahagia

Bahan: Persediaan pembuatan kartu atau kerajinan untuk membuat kerajinan

Prosedur: ADRA dan organisasi lain menjalankan program “Anak Natal” di mana seseorang mengisi sebuah kotak dengan barang-barang yang dapat dihargai oleh seorang anak di negeri lain. Ini akan menjadi ikatan yang kuat dengan perasaan DAN membuat perbedaan bagi anak-anak yang sebaliknya tidak akan mengalami sukacita saat Natal atau waktu lain dalam setahun.

Discuss: Bagaimana perasaan kita ketika kita memberi?

III. Saya Bisa Merawat Tubuh Saya

- A. Selesaikan award Healthy Specialist award

Persyaratan:

1. Hafalkan dan lafalkan 1 Korintus 6: 19, 20.
2. Gunting gambar dan buat poster untuk menunjukkan empat kelompok makanan pokok. Susun gambar untuk menunjukkan tiga makanan sehat yang bisa Anda makan.
3. Jelaskan mengapa tubuh Anda membutuhkan olahraga.
4. Untuk satu minggu, catat jam Anda tidur. Ceritakan mengapa Anda butuh istirahat.
5. Jelaskan mengapa Anda membutuhkan udara segar dan sinar matahari.
6. Jelaskan mengapa air penting bagi tubuh Anda. Beri tahu jumlah gelas air yang harus Anda minum setiap hari.
7. Jelaskan dan praktikkan kebersihan gigi yang baik.
8. Sebutkan tiga hal yang dapat merusak kesehatan Anda.

Bantuan:

1. Bicaralah bersama sebagai kelompok atau keluarga tentang asas-asas ayat itu.
2. Adakan acara mencicipi makanan yang mencakup makanan dari masing-masing dari empat kelompok makanan. Tutup mata para Adventurer dan minta mereka menebak makanan apa yang mereka cium, lalu cicipi makanan tersebut. ATAU Mintalah para Adventurer memotong gambar makanan dari majalah lama, mengaturnya di poster atau piring kertas dan mendiskusikan apa yang membuat makanan seimbang.
3. Tubuh Anda membutuhkan olahraga untuk menjaga otot tetap kuat, memperkuat jantung Anda, meningkatkan kemampuan paru-paru Anda, membuat Anda terlihat dan merasa lebih baik. Lakukan beberapa olahraga untuk kesenangan dan kesehatan. "Kura-kura dan Kelinci" adalah latihan lari di tempat. Pertama, Anda "berlari" 50 langkah perlahan seperti kura-kura, lalu 50 langkah lebih cepat seperti kelinci berlari. Ulangi tiga kali. Adakan perlombaan kereta dorong di mana seorang anak memegang pergelangan kaki anak pertama. Mereka berdua berjalan maju, satu dengan tangan, yang lain dengan kaki. Kemudian mereka berpindah tempat.
4. Ketika Anda tidur, seluruh tubuh Anda menjadi rileks, termasuk otot, jantung, dan pernapasan Anda. Tubuh Anda menggunakan waktu ini untuk memulihkan dan memperbaiki dirinya sendiri.
5. Tanpa udara segar, kita tidak bisa hidup. Tarik napas dalam-dalam dan nikmati. Sinar matahari mengandung vitamin D, yang membantu membentuk tulang yang kuat. Sinar matahari adalah disinfektan. Lakukan olahraga di bawah sinar matahari dengan melakukan "Hop Rusia." Buatlah posisi jongkok dengan lengan terlipat di dada. Melompat ke atas dan ke depan dengan kaki Anda. Melompat-lompat dalam lingkaran. Di akhir setiap lompatan, Anda kembali ke posisi awal.
6. Kita kehilangan air saat bernapas, berkeringat, atau buang air kecil, dan itu harus diganti. Tubuh Anda terdiri dari dua pertiga atau 65 persen air. Minumlah dua setengah liter air setiap hari agar tetap sehat. Banyak makanan yang mengandung air; selada sembilan per sepuluh adalah air.
7. Seorang dokter gigi memiliki materi edukasi yang menjelaskan tentang kebersihan gigi kepada anak.
8. Hubungi dokter keluarga Anda, departemen kesehatan setempat, atau perpustakaan umum untuk mendapatkan video atau film yang akan menjadikan ini menjadi pengalaman belajar yang nyata. Banyak hal yang dapat merusak kesehatan Anda: kurang tidur, kebiasaan makan yang buruk, sedikit atau tidak ada olahraga, minum alkohol, penyalahgunaan narkoba, dll.

I. Saya Memiliki Keluarga

- A. Buat atau guntinglah gambar yang menunjukkan sesuatu yang istimewa setiap anggota keluarga Anda.

Ide Mengajar: Ciri Karakter Keluarga

Bahan: Gambar sederhana yang menunjukkan ciri-ciri karakter yang diinginkan yang dapat ditunjukkan oleh orang dewasa dan anggota keluarga kepada anak-anak mereka (cinta, kebaikan, waktu bersama, kelembutan, bermain bersama, waktu bercerita, beribadah bersama, mencintai, dll.)

Prosedur: Ini adalah kegiatan mengambil gambar dan berbagi sederhana. Setiap Busy Bee memilih gambar yang mereka alami di rumah atau yang ingin mereka alami di rumah. Mintalah mereka berbagi dengan kelompok, regu, atau orang tua / orang dewasa mereka.

II. Keluarga Peduli Satu Sama Lain

- A. Temukan apa yang hukum kelima (Keluaran 20:12) beritahu Anda tentang keluarga.

Ide Mengajar: Menghormati Orang Tua Saya (Diskusi)

Bahan: Amplop; Lem; Stiker; Spidol; Pola yang dipotong dari kertas konstruksi (segitiga, lingkaran, kotak)

Prosedur: Temukan apa yang hukum kelima (Keluaran 20:12) katakan Anda tentang keluarga.

Mulailah dengan mendiskusikan apa artinya Busy Bee menghormati orang tua / wali mereka. Peka terhadap keluarga anak-anak. Beberapa anak mungkin tidak memiliki kedua orang tua atau mungkin tinggal dengan anggota keluarga atau wali lainnya. Bicarakan tentang menghormati orang tua dengan menunjukkan rasa hormat (menggunakan sopan santun, sopan, patuh, mengikuti arahan). Bantulah anak-anak menulis Keluaran 20:12: "Hormatilah ayahmu dan ibumu, supaya lanjut umurmu di tanah yang diberikan TUHAN, Allahmu, kepadamu" pada amplop mereka. Mintalah mereka memilih tiga cara mereka menghormati orang dewasa dan membantu mereka menulis masing-masing pada bentuk kertas konstruksi. Mintalah anak-anak memasukkan potongan pola mereka ke dalam amplop dan menghias amplop mereka dengan stiker. Berilah setiap anak tiga pola tambahan untuk dibawa pulang dan diisi bersama keluarga mereka. Selain itu, orang tua/wali dapat menuliskannya dan memasukkannya ke dalam amplop anak ketika mereka melihat anak tersebut menunjukkan rasa hormat atau hormat.

- B. Peragakan tiga cara Anda dapat menghormati keluarga Anda.

Ide Mengajar: Bermain Peran

Bahan: Potongan besar kain; Jubah mandi berwarna polos; Sabuk kain; Alat peraga era Alkitab (Catatan, jika Anda memiliki seperangkat alat peraga cerita Alkitab yang "berseri", alat peraga itu juga akan berguna di sini).

Prosedur: Bacalah cerita dalam Alkitab versi anak-anak tentang seorang anak yang menghormati orang tua / wali. Bagilah mereka menjadi kelompok-kelompok kecil dan peragakan cerita untuk Busy Bee lainnya. Kisah yang mungkin tidak asing mencakup: Samuel mengikuti petunjuk ibunya untuk tinggal di bait suci bersama Eli dan melakukan pekerjaannya dengan riang; Daniel dan Hamba Naaman menghormati orang tua mereka dengan terus melakukan pekerjaan mereka

dengan baik bahkan selama penahanan; dan Ratu Ester menghormati sepupunya Mordekai dengan meminta raja agar rakyatnya diselamatkan.

C. Selesaikan award Home Helper

Persyaratan:

1. Bantu dengan dua tugas berikut:
 - a. Mencuci
 - b. Mempersiapkan makan
 - c. Mencuci mobil
 - d. Berbelanja
2. Mengatur meja dan bantu mencuci piring empat kali dalam satu minggu.
3. Merapikan tempat tidur Anda dan membantu membersihkan kamar Anda selama tiga minggu.
4. Tunjukkan kemampuan Anda untuk melakukan dua hal berikut:
 - a. Membersihkan karpet (dengan vakum) atau pukul karpet
 - b. Membersihkan debu dari perabot
 - c. Menyapu atau mengepel
5. Bertanggung jawab untuk membuang sampah selama satu minggu. Pisahkan semua bahan yang dapat didaur ulang jika ada di daerah Anda.
6. Bahaslah hal berikut dan belajarlah untuk:
 - a. Membersihkan kusen jendela
 - b. Membersihkan apus jaring laba-laba
 - c. Mencuci jendela
 - d. Membersihkan perabot kayu
 - e. Memisahkan semua bahan yang dapat didaur ulang
7. Dengarkan kisah salah satu dari anak-anak ini yang membantu:
 - a. Samuel
 - b. Gadis pelayan Naaman
 - c. Yesus

Bantuan:

1. Pekerjaan selalu lebih menyenangkan saat dilakukan bersama-sama. Ajari anak-anak untuk membantu di rumah dengan membantu orang tua atau saudara kandung.
2. Ajari anak mengatur meja dengan benar. Ajari anak untuk mencuci piring dengan aman dan melakukan tugas mereka dengan sukarela dan dengan senyuman.
3. Anak-anak mungkin memerlukan bantuan untuk merapikan tempat tidur dan menjaga kebersihan kamar, tetapi mereka pasti perlu diajari tentang tanggung jawab dan kebiasaan baik ini.
4. Pekerjaan rumah tangga bisa menyenangkan dan menantang sementara seorang anak dapat melakukan bagiannya di sekitar rumah. Penting untuk mempelajari membersihkan debu, menyapu, dan menyedot debu dengan aman dan tanpa menyebabkan lebih banyak debu. CATATAN: Banyak anak tidak tahu APA PUN bagaimana melakukan tugas di rumah tangga. Ini adalah kesempatan bagus untuk meminta orang tua mengajar anak-anak mereka sendiri bagaimana melakukan tugas-tugas dasar yang sesuai untuk pengaturan rumah mereka. Pengaturannya dapat dibuat dalam pertemuan atau di rumah dengan membuat laporan untuk di pertemuan berikutnya.
5. Ajari anak-anak untuk membuang sampah dan menempatkan isinya di tempat sampah yang lebih besar. Bicara tentang bagaimana sampah yang buang dengan baik membuat dunia menjadi berantakan.

6. *Ide Mengajar: Mainkan Permainan Membersihkan Rumah*

Bahan: sapu, pel, pengki, spon, dll. TANPA BAHAN BAHAN!

Prosedur: Anda dapat mendirikan sebuah “rumah” selama pertemuan Adventurer. Imbaulah anak-anak untuk bekerja sama membuat “rumah” yang indah dan rapi, dan perlihatkan kepada mereka bagaimana melakukan tugas-tugas yang perlu dengan rapi. Kayu dan kusen jendela perlu dibersihkan dengan kain bersih atau, jika catnya bisa dicuci, gunakan kain lembap. Letakkan kain lap bersih di atas sapu untuk membersihkan jaring laba-laba. Gunakan air atau pembersih jendela dengan kain bersih atau handuk kertas untuk membersihkan jendela.

7. Cerita tersebut dapat diceritakan oleh orang tua, anggota Helping Hand, atau kakek nenek.

III. Keluarga Saya Membantu Saya Merawat Diri Sendiri

A. Selesaikan award Safety Specialist

Persyaratan:

1. Tonton video atau film tentang Keamanan Rumah dan diskusikan apa yang Anda pelajari.
2. Bersama orang tua Anda, kembangkan rencana keamanan kebakaran rumah. Jelaskan di mana alat pemadam api rumah tangga disimpan dan bagaimana menggunakannya.
3. Lakukan latihan jika terjadi kebakaran di:
 - a. Rumah
 - b. Sekolah
 - c. Gereja (jika memungkinkan)
4. Sesuai dengan wilayah Anda, lakukan latihan untuk berikut:
 - a. Badai / Topan
 - b. Angin topan
 - c. Gempa bumi
 - d. Banjir / Gelombang Pasang
 - e. Gunung berapi
 - f. Kilat dan petir
5. Jadilah “Detektif Keamanan” selama satu minggu.
6. Buatlah poster keselamatan yang menunjukkan situasi berbahaya dan beri tahu atau tunjukkan apa yang dapat Anda lakukan untuk mengatasinya.
7. Berpartisipasilah dalam permainan keamanan.

Bantuan:

Catatan: Metode keselamatan dan poin pengajaran sangat bervariasi dan berubah dengan sangat cepat sehingga kami TIDAK berusaha memberikan yang spesifik untuk award ini. Tolong perlakukan panduan kami sebagai saran awal!

1. Bahan tersedia di perpustakaan daerah atau Departemen Kepolisian. Doronglah untuk diskusi agar Anda tahu anak-anak sadar akan perlunya keselamatan untuk kebakaran.
2. Imbaulah orang tua untuk membantu anak-anak dengan rencana keamanan kebakaran. SEDIAKAN untuk ORANG TUA panduan yang diterbitkan oleh negara, provinsi, kabupaten/kota, kecamatan, atau BNPB jika tersedia.
3. Buatlah rencana untuk sekolah, klub, dan / atau gereja Anda, dengan menggambar ke mana dan bagaimana cara pergi dari tempat tersebut. Latih latihan ini.

4. Polisi atau Dinas Pemadam Kebakaran atau perpustakaan setempat Anda akan memiliki informasi untuk daerah bencana sehingga Anda dapat memberi tahu dan mempersiapkan anak-anak tanpa membuat mereka takut.
5. Buatlah pita atau tombol “Detektif Keamanan” yang mungkin dikenakan anak-anak sepanjang pekan untuk mencatat potensi masalah di rumah atau sekolah, misalnya, pengait yang rusak pada lemari yang berisi cairan pembersih atau obat-obatan di dalamnya, kabel yang terkelupas atau colokan listrik yang rusak, garpu taman tergeletak menghadap ke atas, papan di trotoar, keran air rusak, wadah tak berlabel berisi pengencer cat, bensin, pecahan kaca, dll.
6. Mintalah izin agar poster ditempatkan di tempat umum untuk dilihat orang dewasa.
7. Berikan situasi yang aman kepada anak-anak untuk menjawab ya atau tidak, atau “Saya akan bertanya kepada Ibu dan Ayah.

Ide Mengajar: Bermain Peran

Bahan: Topi atau syal atau benda dandanan “dewasa” lainnya untuk “pengunjung / penelepon” agar berpura-pura menjadi orang dewasa.

Prosedur: Ciptakan situasi sederhana bagi anak-anak untuk berlatih mengatakan “boleh saya bertanya kepada orang tua saya,” “ada pesan?” atau “orang tua saya tidak sedang tidak di rumah.””

Contoh. Ketukan pintu dari “salesman.”; Panggilan telepon “apakah ayahmu di rumah?” (dia tidak ada di rumah)

Duniaku

I. Dunia Teman

A. Selesaikan award Mendengarkan.

Persyaratan:

1. Hafalkan dan jelaskan dua dari ayat-ayat Alkitab mendengarkan berikut ini.
 - a. Yakobus 1:19
 - b. Yeremia 29: 11-12
 - c. Yeremia 13:15
 - d. Amsal 1: 8
 - e. Yesaya 59: 1
2. Ceritakan salah satu Cerita Alkitab mendengarkan berikut.
 - a. Samuel mendengarkan—1 Samuel 3
 - b. Yesus mendengarkan—Lukas 2: 41–49
3. Pelajari asas-asas mendengarkan berikut:
 - a. Mendengarkan Tuhan.
 - b. Selalu siap mendengarkan. “Hai saudara-saudara yang kukasihi, ingatlah hal ini: setiap orang hendaklah cepat untuk mendengar, tetapi lambat untuk berkata-kata, dan juga lambat untuk marah” Yakobus 1:19.
 - c. Sabar. Mendengarkan membutuhkan waktu, tetapi imbalannya jauh melebihi investasi.
 - d. Patuh. Dengarkan dan tanggapilah saat instruksi pertama diberikan.
 - e. Baik. Mendengarkan adalah anugerah, jadi jadilah orang pertama yang memimpin dalam mendengarkan. Jadilah panutan yang mendengarkan.

- f. Bersikaplah hormat. Dengarkan orang lain dan biarkan mereka menyelesaikan ceritanya sebelum Anda berbicara.
 - g. Memberi perhatian. Perhatikan saat orang lain berbicara.
4. Buatlah kerajinan yang berhubungan dengan mendengarkan.
 5. Mainkan permainan mendengarkan.

Bantuan:

1. Atau temukan ayat-ayat tentang mendengarkan lainnya.
2. Dorong kreativitas (sandiwara atau pantomim) saat anak-anak mempelajari kebiasaan mendengarkan. Jadilah panutan yang mendengarkan. Ajarkan pelajaran mendengarkan dengan lagu dan gim.

Script: Samuel Mendengarkan

Anda mungkin ingat bahwa ibu Samuel adalah seorang wanita bernama Hana. Dia menginginkan seorang putra lebih dari apa pun, jadi dia berdoa dan meminta Tuhan untuk memberinya seorang putra. Dia berjanji kepada Tuhan bahwa jika dia akan memberinya seorang putra, dia akan memberikannya kembali kepada Tuhan untuk melayani dia sepanjang hidupnya. Tuhan memberi Hana anak yang dia minta dan dia menepati janjinya kepada Tuhan. Ketika anak laki-laki itu cukup besar, dia membawanya ke bait suci dan menyerahkannya kepada imam Eli. Jadi Samuel melayani di bait suci di bawah Eli.

Suatu malam Samuel sedang tidur ketika dia mendengar seseorang memanggil namanya. Dia bangkit dan lari ke Eli. "Ini aku; Anda memanggilku," katanya kepada Eli.

"Aku tidak memanggilmu," jawab Eli, "kembali ke tempat tidur." Jadi Samuel kembali tidur.

Sekali lagi TUHAN memanggil, "Samuel!" Samuel melompat dari tempat tidur dan pergi ke Eli. "Ini aku; Anda memanggilku."

"Aku tidak memanggilmu, kembali ke tempat tidur," jawab Eli untuk kedua kalinya.

Untuk ketiga kalinya Tuhan memanggil Samuel dan Samuel bangkit dan pergi ke Eli. "Ini saya; Anda memanggil saya," katanya.

Akhirnya, Eli menyadari bahwa Tuhanlah yang memanggil Samuel. Dia berkata kepada Samuel, "Pergilah dan berbaring, dan jika dia memanggilmu lagi, katakanlah, 'Bicaralah, Tuhan, karena hambamu mendengarkan.'"

Samuel kembali ke tempat tidur dan benar saja, lagi-lagi dia mendengar suara Tuhan memanggil, "Samuel! Samuel!" Kali ini Samuel menjawab seperti yang Eli katakan padanya, "Bicaralah, karena hambamu mendengarkan."

Beberapa orang berpikir bahwa Tuhan hanya memanggil orang dewasa. Itulah mengapa saya menyukai kisah Samuel. Samuel masih kecil ketika Tuhan memanggilnya. Tuhan tahu namamu sama seperti dia tahu nama Samuel dan Tuhan masih memanggil anak laki-laki dan perempuan hari ini berkata, "Ayo, ikuti aku." Jadi, dengarkan panggilan dan jawablah Tuhan seperti yang dilakukan Samuel, "Ini aku."

Catatan: : buku yang bagus untuk yang satu ini adalah My Bible Friends "Samuel" (sebuah buku klasik Advent untuk anak-anak). Sekarang tersedia dalam bentuk DVD dan CD / MP3.

Script: Yesus Mendengarkan

Setiap tahun, Maria, Yusuf dan Yesus melakukan perjalanan ke Yerusalem untuk suatu perayaan. Mereka pergi dengan sekelompok besar teman dan keluarga. Pestaanya sangat menyenangkan.

Mereka memiliki banyak makanan enak dan mengatakan kepada Tuhan betapa mereka sangat mencintai-Nya.

Ketika pesta selesai, Maria dan Yusuf serta kelompok itu kembali ke rumah mereka. (Berbarislah dengan berdiri) Setelah beberapa saat, Maria dan Yusuf menyadari bahwa Yesus tidak dapat ditemukan di mana pun. Mereka bertanya kepada semua teman dan keluarga mereka, tetapi tidak ada yang pernah melihat Yesus. (Letakkan tangan Anda di dekat alis Anda seolah-olah Anda sedang mencari Yesus.)

Maria dan Yusuf bergegas kembali ke Yerusalem. Mereka mencari Yesus kemana-mana. (Letakkan tangan Anda di alis Anda seolah-olah Anda sedang mencari Yesus; kemudian panggil nama Yesus seperti Anda sedang mencari-Nya)

Akhirnya, mereka menemukannya. Tahukah Anda di mana Yesus berada? Dia berada di Bait Suci, berbicara dengan para pemimpin gereja. Mereka ada di sana berbicara bersama sepanjang waktu! Para pemimpin heran dengan apa yang Yesus ketahui.

Ketika Mary menemukannya, dia berkata, "Nak, mengapa kamu melakukan ini pada kami? Ayahmu dan aku sangat mengkhawatirkanmu!"

Yesus bertanya, "Mengapa kamu harus mencari saya? Kamu seharusnya tahu bahwa aku akan berada di rumah Bapakku." Tetapi mereka tidak mengerti apa yang Dia maksud.

Yesus pergi bersama mereka ke rumah mereka di Nazaret dan Dia menaati mereka. Dia mendengarkan dan melakukan apa yang orang tua-Nya minta agar Dia lakukan. Yesus terus bertumbuh. Orang-orang menyukainya dan dia juga menyenangkan Tuhan..

Ide Mengajar: Bermain Peran Kaleng

Bahan: kaleng, tali, skrip pendek agar sesuai dengan aturan yang tertera

Prosedur: Gunakan dua kaleng dan seutas tali. Telepon kaleng adalah jenis perangkat transmisi suara yang terdiri dari dua kaleng yang dipasang bersama pada ujung yang tertutup dengan tali atau benang yang kencang. Berlatihlah berbicara dan mendengarkan dengan cara memperkuat aturan yang tercantum ATAU tunjukkanlah masalah ketika kita tidak menggunakan aturan itu. JAUH lebih menyenangkan dengan kaleng daripada dengan diskusi tradisional sederhana! (Ya, kaleng adalah jenis lain dari permainan peran)

3. **Ide Mengajar: Permainan Telepon:** Mintalah setiap orang duduk dalam lingkaran. Instruktur akan memulai pesan dengan membisikkannya ke telinga anak di sebelah kirinya. Pesan tersebut akan berlanjut di sekitar lingkaran, dari anak ke anak, dengan membisikkan pesan tersebut ke telinga anak berikutnya. (Berhati-hatilah untuk tidak berbisik cukup keras untuk didengar orang lain.)

Ketika pesan telah menyebar ke seluruh lingkaran, mintalah anak terakhir mengucapkan pesan itu dengan lantang sehingga semua orang dapat mendengarnya. Diskusikan bagaimana pesan berubah saat berpindah-pindah lingkaran.

Ide Mengajar: Ikuti Pemimpin versi 1:

Fasilitasi permainan kuno Simon Berkata sebagai cara untuk menekankan pentingnya fokus dan mengikuti arahan. Coba ucapkan, "Simon Berkata, sentuh jari kaki Anda, lalu katakan duduk di lantai." Jika anak Anda mengikuti arahan kedua tanpa mendengar Simon berkata, mereka kalah. Permainan ini memperkuat seberapa efektif mendengarkan berkaitan dengan mengikuti arahan. Untuk anak yang lebih besar, gunakan gambar yang menyertakan bentuk geometris. Beri anak itu selembar kertas kosong dan kemudian gambarkan gambar itu dan mintalah mereka menggambar

apa yang mereka dengar. Bandingkan kedua gambar tersebut dan diskusikan bagaimana mendengarkan arahan berperan dalam menduplikasi gambar.

Ide Mengajar: Ikuti pemimpin versi 2

Bentuk kelompok yang terdiri dari tiga orang. Mintalah satu orang di setiap kelompok untuk menutup matanya. Mintalah dua orang lainnya membawa orang tersebut setidaknya 20 kaki dari kelompok mereka.

Katakan: Kamu punya waktu satu menit untuk kembali ke tempat duduk dengan mata tertutup. Teman-teman Anda di grup Anda akan membimbing Anda, tetapi dengarkan baik-baik.

Orang “buta” tidak boleh dipimpin menggunakan tangan; mereka harus mengikuti hanya instruksi anggota kelompok mereka. Mainkan tiga kali agar setiap anggota kelompok mendapat giliran menjadi orang buta. Kemudian tanyakan: Seberapa mudah atau sulit untuk mendengarkan suara anggota kelompok Anda? Bagaimana instruksi orang lain memengaruhi Anda? Teknik apa yang Anda gunakan untuk mendengarkan dengan baik?

Katakan: Dengarkan cerita ini tentang seorang anak laki-laki yang belajar mendengarkan dengan baik – dan mendengar suara Tuhan.

II. Dunia Orang Lain

- A. Ceritakan tentang pekerjaan sukarela yang dilakukan orang-orang di gereja Anda.
- B. Temukan cara untuk membantu mereka.

Ide Mengajar: Keterlibatan Karunia Rohani

Bahan: waktu dan orang dewasa

Prosedur: Anak-anak perlu mengembangkan pengalaman dasar dalam pelayanan sehingga mereka dapat mulai mengenal bagaimana mereka dapat memperoleh karunia. Dorong mereka untuk terlibat dalam berbagai cara. Sampaikan kesempatan pelayanan yang konsisten. Libatkan mereka, semampu Anda, dalam berbagai aspek kehidupan gereja secara total di mana mereka dapat bekerja berdampingan dengan orang dewasa. Sarankan agar keluarga melayani bersama sebagai tim. Tuhan akan menggunakan kesempatan ini untuk menumbuhkan semangat di dalam hati mereka dan untuk memunculkan dan mengembangkan karunia rohani mereka.

Izinkan anak-anak dan remaja untuk merencanakan dan memimpin program mereka sendiri, di bawah pengawasan, tentunya. Segera Anda akan melihat para pemimpin dan guru muncul di antara mereka.

Ajaklah mereka dalam kunjungan pelayanan lapangan ke panti jompo, rumah sakit anak-anak, dan sejenisnya, dan Anda akan segera melihat mereka yang memiliki karunia murah hati.

Libatkan mereka dalam hari-hari kerja di sekitar gereja dan Anda akan segera melihat anak-anak dengan karunia pelayanan mencari pekerjaan.

Jadikanlah itu bagian dari perjalanan misi jangka pendek Anda dan segera Anda akan mendengar beberapa orang menjawab panggilan untuk menjadi misionaris atau penginjil.

Carilah sukarelawan di antara mereka untuk menjadi pekerja penitipan anak dan Anda akan segera melihat anak-anak dengan karunia membantu memberikan pelayanan.

Berhati-hatilah, dalam prosesnya, agar Anda tidak menggunakan paksaan atau sistem award untuk melibatkan mereka. Mereka perlu belajar melayani karena kasih dan kepatuhan. Mereka perlu

memahami bahwa melayani adalah panggilan yang cukup berharga sehingga mereka tidak perlu disuap untuk melakukannya.

Ide Mengajar: Ide Mengajar: Wisata Sabat

Prosedur: Mintalah dua orang yang terlibat dalam pekerjaan sukarela di gereja Anda untuk membawa anak-anak dalam tur singkat sesuai usia sehubungan dengan hal-hal yang terjadi di gereja.

Misalnya, mintalah Busy Bees berdoa bersama penatua sebelum mereka naik ke mimbar, atau bantu pemimpin pelayanan sukarelawan menceritakan kisah anak-anak. "Perjalanan lapangan" ke area kolam baptisan, dapur atau di mana bendahara menghitung uang adalah semua tempat yang dapat Anda kunjungi dengan Busy Bees Anda.

III. Dunia Alam

A. Selesaikan award Friend of Animals.

Persyaratan:

1. Lakukan salah satu dari berikut ini
 1. Rawat hewan peliharaan selama empat minggu.
 - a. Beri makan dan pastikan memiliki air minum
 - b. Sikat hewan peliharaan Anda, mandikan, atau bersihkan kandangnya
 2. Keluarkan remah makanan atau biji-bijian untuk burung atau hewan di lingkungan atau sekolah Anda.
 - a. Kenali makhluk yang memakan sisa-sisa ini
 - b. Gambar dan warnai gambar mereka
2. Buat daftar makhluk yang tinggal di lingkungan Anda.
3. Cocokkan 10 hewan dengan sarangnya.
4. Buatlah topeng binatang.
5. Mainkan permainan hewan.
6. Buat boneka binatang. Jelaskan bagaimana hewan ini akan dirawat jika memang ada.

ATAU

Kunjungi salah satu dari berikut ini:

- a. kebun binatang
 - b. kandang anjing
 - c. museum
 - d. Peternakan
 - e. Kandang burung
 - f. toko hewan
7. Pada hari keberapakah Tuhan menciptakan hewan yang Anda rawat?

Bantuan:

1. Bantulah setiap anak untuk mempelajari tanggung jawab dan perawatan hewan peliharaan. (Anda dapat membeli hewan peliharaan kelompok dan bergiliran merawatnya.) Bicarakan tentang apa yang baik untuk hewan peliharaan mereka dan makanan, mainan, dll. dan apa yang tidak.
2. Ajari anak-anak untuk memperhatikan alam dan di mana mendapatkan bantuan dalam mengenal hewan, seperti perpustakaan atau museum.
3. Mainkan permainan yang cocok dengan hewan dan rumahnya. Gunakan rangkaian gambar, foto,

dll. Jelaskan fakta menarik tentang setiap hewan, seperti saat kepiting tumbuh, ia perlu menemukan rumah baru dan lebih besar; rumah penyus tumbuh bersama penyus; dll.

4. Biarkan anak-anak memilih hewan yang mereka senang pelajari. Dengan menggunakan piring kertas, gambar dan warnai hewan ini, potong matanya sehingga mereka bisa melihat keluar. Anda mungkin ingin bercerita tentang hewan agar anak-anak dapat mengambil bagian sebagai hewan yang mereka buat. DAN / ATAU mainkan permainan suara binatang: Seseorang membuat suara binatang dan semua orang menebak.
5. Pilih dari permainan hewan yang berbeda, seperti Bingo Hewan, Domino Hewan, dan permainan Burung dan Hewan yang tersedia di Balai Buku Advent.

Ide Mengajar: Bingo Hewan

Bahan: Kartu Bingo Hewan (cari secara daring untuk kartu dan potongan gambar), kerikil kecil / kelereng datar

Prosedur: Buatlah gambar dari tumpukan foto binatang Anda. Sebutkan hewan itu. Semua anak yang memiliki hewan itu menandainya di kartu mereka (setiap kartu berbeda). Setelah satu orang menyelesaikan satu baris atau kolom, permainan baru dimulai..

6. ***Ide Mengajar: Boneka Binatang dari Kaus Kaki***

Bahan: kaos kaki bersih (beli kaos kaki berwarna cerah atau bermotif dalam jumlah banyak. Sebagian besar kerajinan membutuhkan 1–3 kaos kaki); karet gelang kecil, mata googly & lem panas atau spidol terang

Penelusuran daring: “cara membuat boneka binatang tanpa lem untuk anak-anak”

Prosedur: Sebelumnya, telusuri desain hewan kaus kaki sederhana seperti ikan (paus), gurita, atau beruang di internet. Buat contoh/sampel kerajinan.

Anak-anak akan menyukai kerajinan ini—dan hewan yang dihasilkan cukup benar-benar dan tidak membosankan seperti kerajinan lain.

Ide Mengajar: Sketsa dan lem | staples

Gunakan halaman mewarnai untuk mendapatkan pola gambar hewan sederhana. Perbesar pola dan potong dua bentuk binatang yang identik dari koran. Warnai hewan dan jepret bersama-sama, lalu isi dengan lebih banyak kertas.

Libatkan anggota keluarga. Bicarakan tentang apa yang Anda lihat dan pelajari

7. Lihat Kejadian 1: 20–2: 1.

Award Tambahan Dirancang untuk Busy Bee:

- Artist
- Butterfly
- Buttons
- Fish
- Guide
- Music
- Potato
- Sand Art
- Spotter
- Swimmer I

Editors/Contributors: Mark & Sherilyn O'Ffill.

Resources:

Gomez, Ada. "Adventist Adventurer Awards." Adventist Adventurer Awards - Wikibooks.org. North American Division Club Ministries, 2014. Web. 26 July 2017.

<https://en.wikibooks.org/wiki/Adventist_Adventurer_Awards>.

Gooch, Jennifer A. Little Lamb Leader's Guide with 23 Themed Meeting Plans. 3rd ed. Lincoln, Neb.: AdventSource, 2007, 2015. Print.

